DOSYA DENİZDEN ÇIKAN OYUNLAR, TAZE TAZE

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Şubat 2018/02 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 124 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

MONSTER HUNTER WORLD

8 sayfa inceleme yazmayı özlemişiz

2018 ÖZEL

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Yıl boyunca çıkacak en bomba oyunlar!

2018 BİLİM KURGU REHBERİ

Gelecekten bildiren filmler





İNCELEMELER

BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL ★ UNRECT
LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM ★ WHEEL RIDERS ONLINE
STREET FIGHTER V ARCADE EDITION ★ FINDING PARADISE





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!

8 Topluluk
16 Tek Parça
17 Hayalet Gemi



PORTAL

18 İlk Bakış: Ashes of Creation
20 Bu Ay Ne Oldu?
22 Olay Mahalli: Crytek ve Star Citizen Gırtlak Gırtlağa
24 Mini Dosya: Deniz, Yosun ve Kurukafa Aşkına
28 Biz Bunları İstiyoruz
30 O Niye Öyle Oldu?

DOSYA

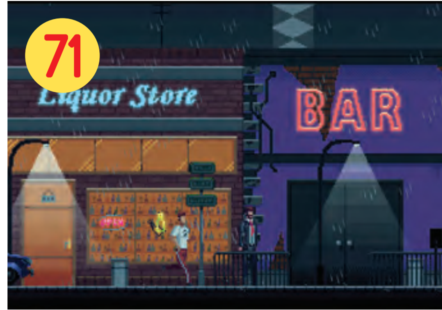
34 2018'in Oyunları

İNCELEMELER

50 Giriş
52 Monster Hunter: World
60 Life is Strange Before the Storm
62 Bridge Constructor Portal
63 Legrand Legacy Tale of the Fatebounds
64 Street Fighter V: Arcade Edition
66 Unrect
67 Tiny Metal
68 Finding Paradise
70 Wheel Riders Online
71 I fell from Grace
72 Absolutely: A True Crime Story
72 Vaporwave Simulator
73 World of Warships Blitz
73 Wild Wolf
74 Tower of Time
75 They Are Billions
76 Gorogoa
77 GKN: Police Tactics Imperio
78 Tekmili Birden



İnsanlığın avcılık yaptığı güzel (?) ve basit (?!) günlere dönüş.





ALT

80 Zoom: Tomb Raider
82 Gündem
84 Nerdus Maximus: King Canavarları
85 Çizgi Roman

DOSYA

86 2018'in Bilimkurguları

MEDDYA

94 Blu-ray: Blade Runner 2049
97 Kitap: Güç
98 TV: Black Mirror
100 Müzik: Teoman
102 Anime: Welcome to the Ballroom

DATA

106 Aktüel
111 Sistem

PİKSEL

112 Versus
114 Piksel Günlükleri / Konsol
115 Piksel Yazıtları
116 Mini Dosya: Ajanlar
118 Sen Bu Oyunu Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
119 Oradaydım
120 Piksel Medya



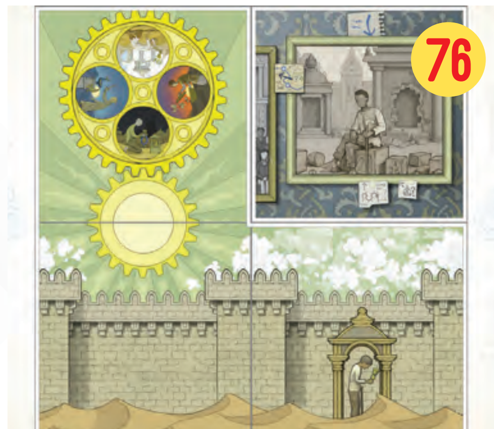


KAPAK



Robot hakları savunma, mitolojik tanrı kesme, tütün çiğneme, tarikat basma, dinozor yetiştirme... Bu yıl da işimiz çok...







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

GELECEK AYA GİRİŞ

Kapağa bir oyun ismi değil de kendimizden bir cümle yazdığımız aylarda ayrı bir mutlu oluyorum. Halbuki çok bariz bir gerçek var; aylar yıllar boyunca tanıtımı yapılmış, konuyla ilgisi olan herkesin görünce tanıması için milyon dolarlar harcanmış hazır bir markayı kullanmak çok daha mantıklı ve haliyle dergi satışlarını olumlu etkileyecek bir tercih. Yine de kendimizi bu kuralla sınırlamak boğucu geliyor. Evet, dergi satışları mükemmel gitmiyor ve bu durum oyun alanımızı günden güne daraltıyor ama en azından hâlâ böyle bir şansımız varken tadını çıkaralım istiyoruz. O yüzden "Red Dead Redemption 2" değil, "Biz Bunları İstiyoruz" yazdık kapağa bu ay. Dilerim ki çok büyük bir hata yapmamışızdır ve hâlâ bu satırları okuyan birileri vardır :)

İncelemeye değer oyun sayısının az olduğu böyle aylarda dergiyi dosya konularıyla coşturmayı seviyoruz bildiğiniz gibi ama bu ay biraz abartmışız. 2018'in oyunları ve bilimkurgu rehberi zaten yeterince kallavi değilmiş gibi Sarp oturdu açık deniz oyunlarını yazdı, Ömer'le Emre iki ayrı retro oyun dosyası hazırladı, Yiğit yarış simülasyonlarına giriş yapmak isteyenlere bilgiler derledi, tüm OGZ ekibi olarak da bir çeşit dünyanın sonu dosyası çıkardık... Lakin hepsine birden bu sayıda yer ayıramadık. Ya da şöyle söyleyeyim; önümüzdeki sayının sayfalarını şimdiden doldurmuş olmanın gururunu yaşıyoruz. O yüzden acele edin sevgili arkadaşlar, biz Mart sayısını yapmayı bitirmeden siz de Şubat'ı okuyun ki dengemiz bozulmasın. Biz öyle alışık değiliz okurun hızını yakalamaya, ne yapacağımızı bilemeyiz.

Dergi matbaaya giderken biz de ofisi toplayıp ufak ufak Gaming İstanbul fuarındaki standımıza taşımaya başlıyoruz. Orada görüşmek dileğiyle, güzel bir ay, keyifli okumalar hepinize.

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ



Kader midir, kısmet midir, Eser var diye midir bilmiyorum ama rekor sayıda mektup geldi bu ay Selam'a. Sayfa sayısını bile arttırdık ama yine de feci makaslama yaptım, o derece. Yazan herkese teşekkür!

Beni görüp de yardıran tüm okurlar... Merak etmeyiniz, ödemelerinizi ay içinde yapmaya çalışacağım söz verdiğim gibi. - Eser

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
ESER GÜVEN

SELAM VE YAYILMACI POLİTİKALARI

İSTEK/TALEP

Selam olsun OGZ ailesine. Normalde inek öğrenci olduğum için geçen yıl bilgisayar mühendisliğini kazandım, doğal olarak oyunlara, sanal dünyaya ilk erişimlerim başladı, sonrasında hayatım bilgisayar ve türevleri oldu. Derginizi ilk okuduğumda o ay yıllık abone oldum, çok mutluyum. Umarım OGZ saltanatlık olur, sizden çocuklarınıza, onların da çocuklarına geçer, geçmeli.

Çook boş konuştum. Bunu yazmanın sebebi şu an hazırlıkta kaldığım için bilgisayara pek giremiyorum, sizin derginizden takip ediyorum her şeyi ve Hearthstone, LoL, Dota ve özellikle Paladins gibi oyunlara biraz daha değinmenizi isterdim. Demek istediğim eSpora ait bir bölüm açsanız en basitinden, çok güzel olacağını düşünüyorum. Gerçi kendim takip ediyorum ama ligleri sizinle birlikte takip etmek hoş olurdu.

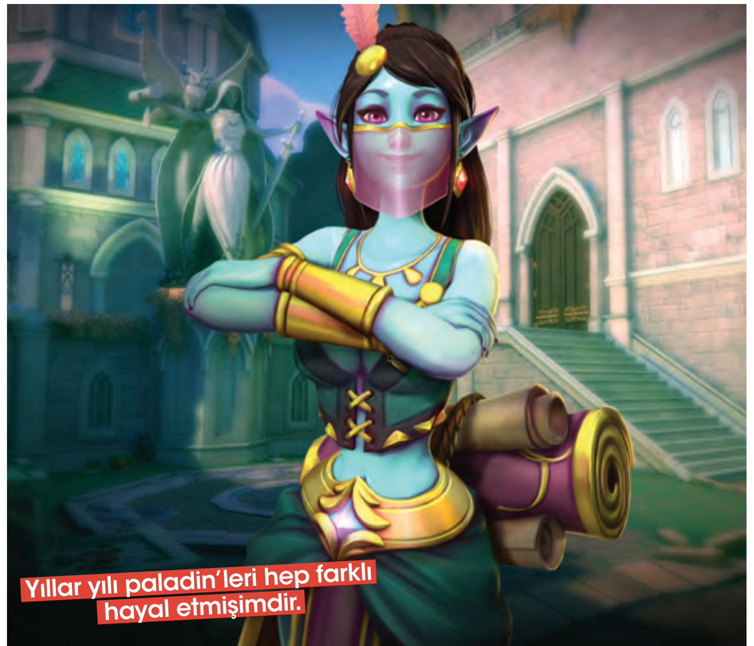
Sevgilerimle. - *Ulaş Turgut*

Sana da selamlar Ulaş, hayırlı uğurlu olsun bilgisayar mühendisliği, o işte çok para var derler. Saltanatlık olayı zor ama, bir gün ola ki çocuğum olursa dergi yazarı olarak değil hitman olarak yetiştireceğim, o işte daha da çok para var derler ^_^ Dergimize de hoş geldin ayrıca.

OGZ saltanatlığı hiç fena fikir değilmiş yalnız. Mis gibi unvanlarımız olurdu; Vezir Ömer, Eser Paşa falan. Bence bunu bir düşünelim. - Eser

Dergide yeri geldiğince eSpor hakkındaki gelişmelere vs. yer vermeye çalışıyoruz ama o konuda çok doyurucu olamadığımız da bir gerçek. Kalıcı, geniş bir eSpor bölümünün olup olmaması uzun zamandır konuştuğumuz bir şey zaten ama pek de olacakmış gibi görünmüyor bana sorarsan. Oyungezer dergisinin odağındaki oyunlar çoğunlukla farklı, eSpor farklı bir durum. Elbette ki küçümsemek falan değil niyetim. Demek istediğim bir otomobil dergisinin geniş geniş teknelere yer vermesini beklemezsin. Evet ikisi de taşıt, ikisi de ayağını yerden kesiyor ama aslında tamamen farklı şeyler. eSpor konusunda geniş ve tatmin edici bir şeyler yapmayı isterdik ama o zaman da dergi sayfaları ikiye katlanırdı, iki aya da batardık. Oyungezer dergisi içinde değil de farklı bir formatta, farklı bir platformda belki ileride. Eskiden Free2Play dergimiz vardı mesela bahsettiğine benzer formatta, belki onun gibi bir şeyler ilerleyen zamanlarda, kim bilir…

Bizden de sevgiler, iyi bak kendine.


Yıllar yılı paladin'leri hep farklı hayal etmişimdir.

DERGİDE ESPOR BÖLÜMÜ ÇOK ŞIK OLURDU AMA ŞİMDİLİK BEKLEMEYİN.

İÇİMDEN GELDİ

Onuncu yıl sayısını bir buçuk ay gecikmeli de olsa şimdi okuyorum ve bu dergi uzun zamandır okuduğum en iyi şey diyebilirim. Tabii ki derginin ana konusu on yılın yüz oyunu en çok dikkat çeken kısım. Bu dosyayı okurken oyunların çıktıkları günlere gidip resmen o zamanları yaşadım. İçim bir huzur ve nostalji havasıyla doldu. O kadar etkilendim ki hemen bir mail atayım dedim. Zaten uzun süredir yazmak istiyordum.

Son zamanlarda dergiyi okurken bir isteksizlik vardı bende. Bu sayı bunu kırdı. En son taa bu yılın Şubat sayısında okurken böyle keyif almıştım. O

zaman da yazmak istemiştim ama hep erteledim. Şubat sayısında (emin değilim ama o aylardan birindeydi) Hazal, yaptığı kitap tavsiyelerinin dikkate alınmasına sevinmişti. Sadece kitap değil tüm oyun ve film önerilerini dikkate aldığımı söyleyecektim. Bu tavsiyeleri ve arada geçen adını duymadığım her kitap, film ve oyunu telefonumda not defterine kaydediyorum. Sizin gibi yıllarca bu işin içinde olanların düşünceleri benim için çok değerli.

İşte siz bu işi böyle yürekten ve samimiyetle yaptıkça ki buna hiç şüphem yok, takipçileriniz sürekli sizlere destek çıkacaktır. En yakın zamanda tekrar görüşmek üzere :) *- İhsan Polat*

Selamlar İhsan, dergi uzun zamandır okuduğun en iyi şeyse fazla bir şey okumuyorsun galiba. Geçen Tadım'ın kabuksuz tuzlu fıstığının paketinin arkasında yazanları okuyordum da… adamlar ne yazmış be… İçindekiler, son kullanım tarihi falan… Halt etsin Oyungezer! ^_^ Dosyayı beğenmene sevindim, güzel yazmış arkadaşlar bence de.

Tüm OGZ yazarı insanlar adına konuşabilirim sanırım, yazdıklarımıza iyi veya kötü bir tepki almak süper bir şey bizim adımıza. Özene bezene bir şeyler yazıyorsun, veya esiyor kafana göre saçmalıyorsun, sonra o yazı hakkında bir şey söyleyen kimse olmuyor, kalıyorsun öyle, sonraki sayının yazılarını yazmaya başlıyorsun falan. Çok çok sevindim o yüzden bu söylediklerine ^_^

İnan yazdığımız yazılardan sonra yorum almak, o yazılar üzerinde konuşmak, yeri geldiğinde eleştiri almak falan çok güzel şeyler. Öyle olunca insan işe yaradığını daha iyi hissediyor. - E.

Teşekkürler ediyorum söylediklerin için. Görüşmek üzere tekrardan.

AH DVD AH...

Merhaba sevgili Oyungezer yazarları,

Derginizi ilk yıllardan beri zaman zaman takip ettim ve sizlere artık yazmam gerektiğini düşündüm. Açıkçası eski kafalı olduğum için derginin eski hallerini ve tabii oyun dünyasının da eski hallerini daha çok seviyorum ama şu an derginizde olan O Niye Öyle Oldu Bu Niye Böyle Oldu, Sen Bu Oyunu Bilmezsin, Sen Bu Oyunu Bilmek İstemezsin gibi bölümler çok hoşuma gidiyor. Oyunezer de pek güzel bir köşe. Sorun şu ki artık hiçbir dergi DVD vermiyor. Poster de öyle sanırım. Uzun zamandır dergi almayınca bu kararın nedenini öğrenemedim ama elbette artık DVD pek kullanılmadığı için olsa gerek diye düşünüyorum.

Size son olarak da şunu sorayım: Hitman 2016'nın gidişatı ne olur sizce? Çünkü pazarlama stratejisi yüzünden çok zarar ettiler. En son o oyunu aldım ve elimde patlamasını istemiyorum ki hiç oynayamadım doğrusu. Sizin görüşünüz nedir? Ayrıca MB Bannerlord ne olacak bu gidişle? Ayrıca oyunlarda Nazi öldürmek sıkmadı mi sizleri de, neden hep Allies olmak zorundayız ki?

Teşekkürler, kolay gelsin. *- Emre Toraman*

Selam olsun sana da Emre. Eski kafa, fırından yeni çıkmış taze kafa pek fark etmiyor bu kasabada, buyur yani istediğin zaman. Saydığın bölümleri sevdiğini duymak güzel, Emre S. özellikle sevinecektir bu söylediklerine. DVD meselesine gelince… DVD'de dolaşmak, ayın bir yerde toplanmış videolarını vs. bir kerede elden geçirmek, içindeki enteresan şeylere bulaşmak güzel bir keyif ama dediğin gibi internet yayıldıkça artık pek de esprisi kalmadı. Zengin olsak yine verirdik de bir taraftan dergi satışları yıllar içerisinde düştü, bir taraftan da malum, ülke ekonomisi her yıl kötüye gidiyor, basımdan dağıtıma her şey giderek pahalanıyor, pek de gücümüz yetmiyor yani açıkçası. Poster de aynı şekilde, kırk yılda bir veriyoruz ama işte hep olmuyor. Verdiklerimiz de ufak kalıp insanları kızdırabiliyor geçen ayki gibi.

DVD versek ben içinde ne olduğunu göremem biliyor musun, bilgisayarımda artık DVD sürücü yok çünkü :) - E.

Hitman hakkında çok küçük bir araştırma yaptım, Square'i zengin etmese de aslında az çok kâr etmişe benziyor, durumu çok da kötü değil yani. Ben oynamadığım için bir şey diyemiyorum ama Hitman temsilcimiz Onur oyunu çok beğenmişti, bölüm bölüm yayınlanmasını da anlamlı bulmuştu. O oynarken biraz izledim ben de, müthiş bir çeşitlilik ve sağlam bir atmosfer varmış gibi bir izlenim edinmiştim. Oynarsan hayal kırıklığı yaşayacağını zannetmiyorum yani.

Bannerlord'un ne olacağı belli olmaz. OGZ insanları olarak biz de bir an önce çıkmasını istiyoruz elbette ama beklediğimiz kaliteye ulaşması için daha zamana ihtiyaçları varsa da varsın geç çıksın.

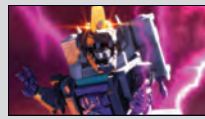
Valla ben Nazi öldürmekten sıkılmadım.


Bu galiba Civilization...

Videolarda Bu Ay


Anime seviyorsanız şu 10'ar dakikalık 3 bölümden oluşan mini Youtube dizisini "muhakkak" izlemeniz lazım: **tinyurl.com/ogz-124-anime-crimes-division**


Filmlerdeki mantık hatalarına takılan biriyseniz bu takıntınıza birkaç seviye atlatacak kanalla tanıştırayım sizi: **tinyurl.com/ogz-124-cinemasins-gotg2**


Titans Returns isimli, kendi minik hikâyesi iri çizgi dizi de Transformers sevenlere gelsin: **tinyurl.com/ogz-124-transformers**

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Ver bana on tane daha Nazi, yine sıkılmadan vururum. Hatta çeşitlilik olsun diye zombi Nazi, uzaylı Nazi, yarı at yarı insan Nazi gibi düşmanlar olsa daha bile zevkle vururum. - E.

Biz teşekkür ederiz, kolaylıklar sana.

NOT FOUNDED 404

Sizlere selam olsun ey OGZ ahalisi.

1. 14 yaşındayım ve oyun dergisi kültürüne 1 yıldır, OGZ kültürüne 4 aydır aşinayım. Pek dinozor sayılmam. Yaşımı söylememdeki asıl amacım derginizin Ağustos sayısında bir arkadaşımız benim yaşımda sadece CS, LoL, Minecraft oynayan mı var diye bir soruda bulunmuştu. Bilsin ki bende de durum aynı. Hayatında sadece CS oynamış arkadaş grubuna Civ öğrettim, bağımlısı oldular. Harika bir duygu.

2. Ömer Abi bana şöyle bol pikselli, parkur bazlı ve zorlayıcı boss dövüşleri olan, hakiki hikâyeli, hakiki bir oyun söyleyebilir misin?

3. Eser abi bana güzel hikâyeli bir bağımsız macera oyunu söylersen harika olur.

Son olarak, gerçekten çok samimi ve sıcak bir dergisiniz. Bu mesajları yazarken sanki bir dostumla konuşuyormuş gibiydim. Ben de herkes gibi klişe bir lafla bitireyim; cevaplarsanız çok sevinirim, yayımlarsanız havalar uçarım (bu arada Ömer abi çok dikkat ettim senin için ama imla hataları yine de olabilir). Saygılar... - Rızgar Kaya

Hoş geldin Rızgar. Veya Adile mi? İki farklı yerde iki farklı şey yazıyor, bilemedim… Rızgar'dan gideyim hadi.

1. Ah ah… 10'lu yaşlardaki insanların boğazına yapışıp "al yaw bi de şunu oyna" falan diyesim geliyor. Hayatta Minecraft, LoL, CS gibi oyunları küçümseyen bir insan değilim, hepsi de on numara oyunlar, yanlış anlamayasın ama hani diğer taş gibi oyunları da bir denemeli insan.

Millete Civ sevgisi aşılamana bayıldım, çok doğru yoldasın! - E.

2. O kadar spesifik bir oyun sormuşsun ki… Hikâyesi biraz geri planda ama Nex Machina aradığın oyun olabilir. Parkur tarafı tam nasıldır bilmiyorum ama Hyper Light Drifter'a da bir göz at istersen. Onlar dışında pikseller gözüme girsin dersen tam aradığın oyunlar eski Zelda'lar tabii, Ocarina of Time ve Majora's Mask başta olmak üzere.

3. *Sana nokta atışı bir oyun öneriyorum o zaman: Gemini Rue. Aslında Wadjet Eye Games'in neredeyse tüm macera oyunları gerek hikâye gerek piksellilik konusunda çok iyi ama Gemini Rue'nun o sürprizli, bilim-kurgu hikâyesi beni çok etkilemişti. - E.*

Aman efendim o sizin kendi sıcaklığınız ve samimiyetiniz. İmlan ortalamanın çok üstündeydi bu arada, tebrikler. Sadece noktalama işaretlerinden sonra da boşluk bırakman gerektiğini hatırlatıp kaçayım.

YENİ YILINIZ KUTLU OLSUN

Selamlar OGZ ekibi. Nasılsınız efendim? Serpil Hanım'ın yazısına ithafen, derginizin batma seviyesinden planlı batma ve giderayak atar yapma seviyesine gelebilmesine sevindim :)) İnşallah "bu ayki kârın %20'sini şu vakfa yatıralım yahu", "yaşamayı seviyorum ahhahha", "puk cısss şampanyalar patlasın" seviyesine ulaşın. Türkiye'de oyun oynayan sayısı az da değil ama oyunlara ve oyun dergilerine ne gözle bakıldığı önemli. Hayat işte… Efkarlandım getir oradan içine su konulmuş biraz önce ayran içilmiş bardak. Gelelim oyunlara:

Savaş sevilmez ve değişmez he he ama 2. Dünya Savaşı konulu COD açlığımı doyuramadım WW2'yle. World at War oynamadım, acaba ona mı yatırım yapsam? Ben D-Day, Normandiya çıkarması konularını seviyorum ama sanırım o da COD 2'de vardı sadece.

Blizzard, SC Remastered versiyonunu da acaba bedava yapar mı? Kendimi zor tutuyorum, bekliyorum. Beş yüz defa oynadım eski versiyonunu. Eski cd'm bozulduğundan yeniden parayla aldım, indirdim, sonra ne oldu? Bedava oldu tabii ki.

Baldurs Gate II'yi yeniden Enhanced Edition olarak oynuyorum da neden benim grafiklerim diğer insanlarınki gibi remastered gibi değil onu anlamadım bir türlü. Grafik ayarları oyunun bilirsiniz öyle çok ayrıntılı değil. Yani ayarlanacak ayar sayısı az. Halbuki Steam'den aldım. İndirimde olduğu için yan sanayi olabilir mi? - Görkem Bulut

Merhabalar Görkem, hoş geldin yeniden.

Boş ver ya, biz de 1 litrelik Coca Cola Zero'yu çalkalayıp patlatırız, sorun değil. Birazcık daha ciddi olmak gerekirse, oyun dergilerinin eski popülerliğinde olmayacağını, olamayacağını kabul etmek gerek. Hani potansiyelin şu andakinden çok daha yüksek olduğuna inanıyorum, belki büyük bütçeler yatırılmış bir iletişim kampanyasıyla birkaç kat daha fazla satmayı başarırdık ama belki de o kadar kasmanın alemi yok. Birkaç bin okurumuz var işte, yeni gelen olursa ne âlâ, kimse gelmezse de iflas edene kadar o birkaç bin kişiyle güzel zamanlar geçiririz işte, bu da kötü bir şey değil.

Ohoo biri ayran demiş, biri kola çalkalamış. O zaman ben de üzerimden şu ipek robdöşambrı çıkarayım, şampanya kadehimi de saklayayım da göze batmayayım, dedikodu olmasın. Alfred, sofrayı toplayabilirsin! - E.

Bir 5-10 yıl önce nasıl "her yerde 2. Dünya Savaşı oyunu doldu" geyikleri dönüyorsa şimdi de "ya nerede o eski güzel 2. Dünya savaşı oyunları" geyikleri hâkim. Çok da fazla

ARADA SIRADA FARKLI OYUN TÜRLERİ DE DENEYİN ARKADAŞLAR.



Ejderlere bulaşmak pek de mantıklı bir şey değildir Baldur's Gate'lerde.

güncel alternatifin yok yani. En son Assault Squad 2 geliyor aklıma şahane olarak ama strateji sevip sevmediğini bilemedim tabii. FPS istiyorsan World at War neden olmasın?

StarCraft Remastered'ın bedava olmasını boşuna bekleme derim. Zaten grafikler ve ufak tefek şeyler dışında eski SC'nin aynısı, maddiyat sıkıntıya girecekse hiç o işe girmene gerek yok yani. Ha diyorsan ki illa ki SC Remastered, o zaman yavaş yavaş birikim yapmaya başla ^_^

Baldur's Gate'lerdir, Torment'tir falan, Beamdog tarafından Enhanced versiyonu çıkarılan cRPG'lerde o kadar da büyük bir sıçrama bekleme derim. Grafikler temizlenmiş, karakterlere kenarlık atılmış, çözünürlük yükseltilmiş falan ama bir Pillars ya da Divinity görselliği de yok Enhanced'larda. Ha başkalarınınkine göre kötü görünüyorsa bilemeyeceğim, belki teknik bir sıkıntı vardır ama zannetmiyorum, bence sana öyle gelmiştir. İndirimden alınan oyunun eski versiyon çıkması gibi bir şey de mümkün değil ^_^

Sen kazara Baldur değil de Baldır Gate'i almış olmayasın? İndirimdeydi demişsin ama ne kadar verdiğini söylememişsin, eğer 2 liraya aldıysan Baldırdır o. Onun grafikleri biraz daha zayıf, bacaklar biraz daha pikselli, karakterler biraz daha birbirinin kopyası çünkü. Yoksa biz diğer insanların remastered'ları pek bir güzel görünüyor nı ha ha - E.

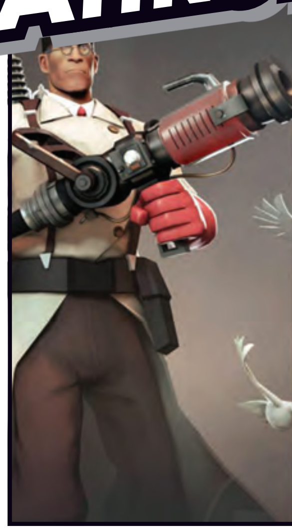
10. YILINIZ KUTLU OLSUN

Merhaba. Başlık biraz garip oldu sanırım ama açıklayabilirim. Ben derginizi 3 ay geriden okuyorum. Nedenini sormayın ama öyle maalesef. Kasım sayınızı Ocak ayında elime aldım ve 10. yıl olduğunu öğrendiğim gibi de kutlamak istedim.

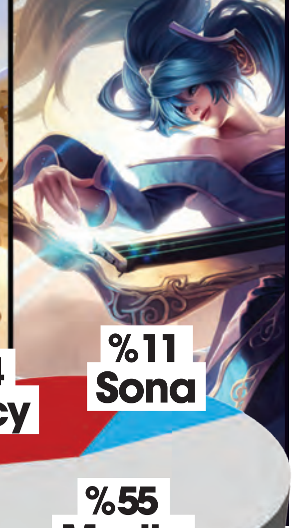
Gelenek olduğu gibi bir şeyler de sormak istiyorum. Artık 37 yaşında olduğumdan şu ana kadar neler neler oynadığımı algılayabilirsiniz. Ama ben de eskide kalıp yeniye geçemeyen birisiyim. Aslında bu konuda seçiciyim sanırım. Çünkü elimde şu ana kadar çıkmış tüm Total War oyunları olduğu halde hâlâ daha Medieval II: Total War oynuyorum. Aynı şey Dawn of Discovery için de geçerli. Elimde tüm çıkan benzer oyunlar var ama ben hâlâ Venice oynuyorum. Sizin bu konu hakkında bir yorumunuz var mı?

Bir kez daha düşününce bazı oyunlarda

Anket







YARALANDINIZ! ŞİFANIZ KİMDEN OLSUN?

BAŞKA NE DEDİLER?

01 UBERCHAAAAIIIINNNN @Mehmetali Öztürk

02 Kim istemez bana can basanın Sona gibi gelişi güzel gidişi güzel bir hatun olmasını ama 150 can basıp 90 kill çalmanın adaleti yok XD @Yıldırım Saydemir

03 BU ADAMA HAYATIMI EMANET EDERİM BEN HAYATIMI @Mert Çakır

04 Ben ilk başta ölmemeyi tercih ederim. Medic > Mercy... @Berat Şıklaroğlu

05 Devlet hastanesi. @Mehdi Kaya

06 Mercy'nin oyundan kaldırılmadığı kaldı. Diğer patch Mercy Removed diye yazarsa şaşırmam ama yine de Mercy. @Serdar Tüylü

2018'DE EN ÇOK BEKLEDİĞİNİZ FİLM HANGİSİ?

The Incredibles 2. En sevdiğim animasyon filminin 14 sene sonra gelen devamı. @Can Hüsrefoğlu

Creed 2. Sinemada üçüncü kez Rocky filmi izleyebilecek olmama inanamıyorum. @Emre Sümer

Ready Player One. Kitabıyla nasıl farklılıklar olacak onu merak ediyorum. @Mehmet Karakuş

Black Panther'i bekliyorum sevdiğim bir süper kahraman olduğu için. @Kaan İnce

Infinity War. İlk Avengers'tan beri bekliyorum. @Yusufhan Renkli

Thugs of Hindostan tabii ki. Aamir Khan olduğu için izlenilir, her filmi harika. @Yavuz Büşra

Psikopat ruhluyum, Deadpool 2'yi bekliyorum. Zaten sinemada seyrettiğim son film 1'incisiydi. @Yıldırım Se

@OYUNGEZER: NE YESEK YA? (BASKIYA 5, SABAHA 3 DAKİKA KALA SORUSU)

Sabahın köründe niye bilmiyorum ama galiba bir kısır olsa yerdim şu an. @pebblesinmymind



Masamdaki bir paket bezeyle bakışıyoruz... @gizemsedef



Bu saatte bir şey yenmez! Hep kalori! Carl's Jr taksit yapıyor muydu bu arada? @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

bu kadar geleneksele bağlı kalan bir davranış sergilemediğimi fark ettim. Mesela Euro Truck Simulator 2 çıkınca ilkini hemen terk ettim. Aynı şeyi American Truck Simulator çıkınca ETS 2'ye yaptım. Acaba bu oyunlar bir öncekinin üzerine çok fazla pozitif özellik eklediğinden mi beni bağladılar? Suç bende değil de beni kendine bağlayamayan oyunlarda mı?

Oynadınız ya da bahsettiniz mi bilmiyorum ama Ostriv diye bir cevher var. Sevdiğiniz bir türse eğer kesin denemelisiniz.

Onca zamandır dergide okumaktan artık bir anime de ben izleyeyim dedim. Sonra konu olarak Osmanlı'yı içeren bir tane buldum. Adı "Shoukoku no Altair" olan bu animenin ilk bölümünü izledim. Beni sarmadı. Sanırım 12 yaşında olan bir çocuğu ordunun komutanı yaptılar. Orada her şey bitti benim için zaten. Tüm animelerde işleyiş bu şekilde gerçeğe uzak mıdır? Yeni bir taneye şans vereyim mi? Yoksa uzak dur mu dersiniz bana?

Hepiniz kendinize iyi bakın. Tekrar görüşmek üzere. *- Kürşat Kaan Akkoyun*

Ah ah, böyle böyle okur kaybediyoruz işte. Dergiyi fazla geniş yapıyoruz, insanlar zamanla geriden takip etmeye başlıyor, çok birikince de dergiyi okumayı bırakıyor. Daha ince yapsak daha mı iyi acaba? Sana da merhabalar Kürşat Kaan ^_^ Kutlama için teşekkürler.

Belli oyunlara takılıp o serideki veya o türdeki oyunlara saramama durumu hakkında çok fazla yorumum olabilir aslında. Ama özet olarak şöyle söyleyeyim; mesela Total War oyunlar her yeni çıkan versiyonla hem teknoloji hem de sistem olarak daha da gelişti. Olayı başka olan Warhammer'ları ayrı tutayım, Empire, Shogun ve Rome II (Emperor Edition diyelim) Medieval II'den daha iyi oyunlar. Orta çağ kurgusunu daha çok sevdiğin için o oyunda kalabilirsin ki bunda bir sıkıntı yok. Yalnız genelde öyle olmuyor, alışkanlıktan, yeniye adım atmaktan üşenmekten kaynaklanıyor eski versiyonda kalmak. Bu yanlış bir şey mi? Hayır bu da yanlış bir şey değil elbette, neyden keyif alıyorsan onu oyna. Yalnız bir not düşmem gerekirse; bir serinin veya bir türün çok eski oyunlarına takılan ve sonradan çıkan oyunlara yeterince şans vermeyip "en iyisi bu, sonradan çıkanlar leş" mantığında olan insanları hoş karşılayamıyorum. "Bu daha iyi" demek yerine "ben bunu daha çok seviyorum" demek o kadar da zor olmamalı. Hikâye odaklı oyunları tenzih ederim yalnız. Baldur's Gate'leri, KOTOR'ları, eski FF'leri bugünkü oyunlarla yan yana koyup kıyaslamakta bir sıkıntı yok, onlar zaten 90'larda tepe noktasına ulaşmış türlere ait.

Benden 1 yaş küçükmüşsün Kürşat, demek ki bizim yaşlarımızda olanların ortak özelliği bu :) Eskiyi yeniye tercih etmek bence gayet normal bir seçim, zamanını iyi geçirdiğine inandıktan sonra ister eskilere takılırsın, ister yenilere girişirsin. Hem sen yine iyi, Total War falan oynuyormuşsun, ben bazı akşamlar açıp Amiga'da Civilization oynuyorum mesela. Ha bir de yine Fate of Atlantis'e başladım, eski macera oyunlarının tadı hiçbir şeyde yok çünkü - E.



Ostriv'i sen diyene kadar duymamıştım doğrusu, çok hoş bir oyuna benziyor, bizim Tarık'ın özellikle üzerine atlayacağına eminim. Şöyle yeraltından çıkıp betayla veya erken erişimle kendini gösterirse dergi sayfalarına taşımayı çok isterim kendisini.

Türk motiflerine kapılıp ben de şans vermiştim Altair'e ama 3-5 bölüm sonra sıkılıp bırakmıştım ^_^ Animeye uzak insanlara önerdiğim ilk seri genelde efsaneler efsanesi Fullmetal Alchemist'tir (Brotherhood başlığına sahip olan). Onu bir izle istersen, en son Netflix'e falan da eklendi. Ha, aradığın gerçekçilikse, ki Medieval, Truck Sim, Ostriv falan demişsin, gerçekçi şeyleri seviyorsun anlaşılan, sana çok ilginç bir şey önereyim: Ping Pong the Animation. Evet pinpon animesi. Ama aklın durur, çok acayip.

Bence Elfen Lied izle. Şimdiye kadar izlediği anime sayısı bir elin parmağını geçmeyen bir adamın tavsiyesi bu da - E.

Sen de iyi bak kendine, görüşürüz, soranlara selam (Ha?).

MERHABALAR OYUNGEZER AİLEM

Yeniden esenlikler dilerim Ömer bey ve Eser bey. Nasılsınız? :) Yine ben. Sizi sıkmadan sorularıma geçeyim ben :)

1. Bir operatör şirketinin süreli yayınlar uygulamasından okuyorum sizi bazen, bu sizin için bir dezavantaj mıdır?

2. Dark Souls, Nioh gibi oyunlara bakıyorum. Cidden zorlar. Peki yahu o kadar karizmatik süvari, savaşçı, samuray filan yapıyoruz da bu adamlar devamlı "dodge" yapmak için yuvarlanıyor. Koskoca şövalye, savaşçı ya da samuray yuvarlanır mı allasen?

3. Hatırlar mısınız bir ara Street Fighter Ex-Plus furyası çıkmıştı. Arika diye bir şirket yapmış bu seriyi ve bu şirket yeni bir dövüş oyunu çıkaracakmış ve yeni Street Fighter'da olmayan karakterleri içerecekmiş bu oyun. Haberiniz var mı yoksa bir şaka filan mı? Fotoğrafları da gayet güzel duruyor.

4. Bir de uzun zamandır sıkıldığım bir konuyu dile getirmek istiyorum. Oyun oynamayan insanların oyun oynamayı ciddiye almaması. Yani tamam çok da umurumda değil ama daha bir baltaya sap olamamış, gününü cep telefonunun, TV'nin başında geçiren adamların gelip oyun oynadığım için boş işlerle uğraştığımı söylemesi ve kendinde bu hakkı görmesi beni bazen deli ediyor.

Sizle konuştuktan sonra Child of Light ve Dishonored'i bitirdim, Rise of the Tomb Raider aldım, onu da bitirdim. Ben bu tür açık dünya, toplama, avlama, gizlilik, bulmaca oyunlarını seviyormuşum. Far Cry 3'ü de beğendim. 4 ya da Primal alamadım daha, pahalı geldiler eski bir oyuna göre :) Bu türde "kesin oynamalısın" dediğiniz bir oyun varsa alırım bir öneri.

Original Sins 2 ya da Thimbleweed Park oynamadım, Eser bey öneriyorsa alabilirim :)

17 Ocak'ta ameliyata giriyorum, daha önce hiç bıçak altına yatmadığım için biraz korku var. Bana şans dileyin. Şubat sayısını elime aldığımda çoktan iyileşmiş olacağım (Tanrım lütfen bir an önce olsun).

Kendinize iyi bakın :) *- Ali "feaRneveR" Kurul*

Selamlar Ali, esenlikler bizden.

1. Turkcell Dergilik'i kastediyor olmalısın ^_^ Hiç de dezavantaj değil, hatta hem fiziksel dergiden hem de Magzter'den daha avantajlı bizim için. Herkes Oyungezer'i Dergilik'ten okusa ohooo, şu an Hawaii'den yazıyordum bunları (abart).

2. Bence gerçek hayatta ne kadar kudretli bir düşmanla karşılaşırsan karşılaş, karşısında yuvarlanırsan onu şaşırtırsın, avantaj elde edersin. Bu taktiği bir dene, işe yararsa haber et ^_^

Yuvarlanmasın da kafasına çotank diye balta mı yesin, beyni ikiye mi ayrılsın :) Savaş alanında aman karizmam bozulmasın, aman saçlarımı daha yeni taramıştım diye düşünmemek lazım. - E.

3. Galiba bizim atari salonunda vardı bu oyun ya... KoF ve Tekken dururken kimse yüzüne bakmamıştı da Puzzle Bubble'la değiştirmişlerdi yanlış hatırlamıyorsam ^_^ Çok bilmiyorum af buyur. Arika'nın yaptığı oyuna


- Deldin kızım adamın midesini!
- Ya fener sanmıştım üçlü ışın kılıcıymış...

baktım da şaka değil, oyunun adı Fighting Ex Layer. Bu yıl çıkacakmış. Hayırlısı bakalım, umarım güzel olur.

4. Yani insan arka odada konçerto besteliyorsa, atom falan parçalıyorsa oyunlarla vakit kaybetmemelidir tabii ama senin de dediğin gibi TV'yle telefonla zaman geçiren insanların oyunlarla zaman geçirmeye laf etmesi de ağır çelişki. Laf anlatmaya çalışmak pek işe yaramadı benim tarafımda, belki sen daha başarılı olursun. Şahsen ben "eki eki ewt yes" falan demeyi tercih etmişimdir. Ha dergide yazmaya başlayınca bahanem oldu, o ayrı.

Gününün yarısını Instagram'da boş boş resimlere bakarak, Facebook sayfasına arka arkaya refresh atarak geçiren insanlar bir zahmet oyun oynayanlara laf söylemesinler yahu. Hayır onlar yetişkin uğraşı da biz hâlâ çocuk gibi oyun mu oynuyoruz, bu mudur yani? Etrafında böylelerine denk gelirsen aynı Ömer gibi eki eki de, gidiyorlar - E.

Child of Light ne güzel oyundur yalnız... Ondan aldığım tadın bir benzerini sadece Ori'den aldım ama Child of Light'taki şairaneliğin yeri de ayrıydı. Dediğin kafada oyun düşünmek için çok beynimi zorlamam gerekmedi Eren E. sağolsun. Monster Hunter World göreceksin ilerleyen sayfalarda bir adet. PC için diyorsan Styx geldi aklıma ama ne derece tatmin eder bilemedim. Eser var mıdır senin aklında bir şeyler?

Olmaz mı? Açık dünya ve gizlilik deyince aklıma hemen Seven: The Days Long Gone geldi. Perspektifi Dishonored veya Tomb Raider gibi değil belki ama oynamaya başlayınca gayet de sarıyor. Ama azıcık türde değişikliğe gideyim dersen Original Sin 2'yi sana öyle acayip öneriyorum ki o kadar olur. Thimbleweed Park'ıysa sadece eski point 'n click macera oyunlarını sevenlere öneririm, sisteme alışık olmayanlara bu tür oyunları sevdirmek kolay değil çünkü - E.

Çok geçmişler olsun, bıçak oyunlarda güzel, gerçekte iç ürpertici (Ali geçmiş olsun, umarım ciddi bir şey değildir ve buraları okurken çoktan dikişlerin bile alınmış olur. -Serp). Sen de aynı şekilde bak kendine, sevgiler.

SELAM OGZ

 Selamlar Oyungezer, Ömer ve Eser,

Oyun dergilerini takriben 20 yıldır, OGZ'yi ilk sayısından beri takip ediyorum. Bu ay Eser reisin misafir olduğunu görünce suskunluğuma son verdim. İlk söylemek istediğim hayatimizi renklendirdiğiniz için bütün OGZ emekçilerine çok teşekkürler. Bence OGZ, zamanındaki Gameshow'dan bile iyi oldu.

Karşılaştırmalı edebiyat: Bu süreçte OGZ'yi yurtdışındaki dergilerle de karşılaştırma imkânı buldum ve değerinizi daha iyi anladım. Öncelikle tasarım bizde (biz derken hep Oyungezer demek istiyorum) çok daha estetik ve renkli. Oyun harici içerik süper ve bu kadar zengin örneğine hiç rastlamadım. Artı kültürel etkenler sebebiyle sıcak bir samimiyet var. Diyeceğim o ki değerli okurlar, OGZ'mizin kıymetini bilelim, yardım edelim, sahip çıkalım.

1. JRYO 101: Japonya'yi aslında çok severim ama JRYO olayını da hiç anlamadım. JRYO'larin nesi sevilir? Var mı bana JRYO'yu sevdirecek bir yiğit oyun?

2. Eser patron selamlar tekrar. Yıllar yılı Baldur's Gate kadar beni mest eden bir RYO çıkmadı (hatta BG1). Tabii ki çok güzel oyunlar oynadık ama o zamanlardaki gibi havaya giremedim bir daha. Sizin tüm zamanlar RYO favoriniz ve son yıllardaki favoriniz neler (Witcher sayılmaz)?

3. OGZ Dövüş kulübü: Star Wars mu Star Trek mi? Bence ikisi de :)

4. En sevdiğiniz bilimkurgu eserler (kitap, dizi vs.)? Ben geçenlerde Battlestar Galactica'ya yeni başladım. Acayip iyiymiş!

5. Eser, zaman isteyen oyunları hakkini vererek yazıyor/oynuyorsun. Zamanı nasıl verimli kullanıyorsun? İş hayatı, aile vs. derken Pillars of Eternity'ye kafam basmadı.



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

6. Kütüphanecilik kolu: Hazal ve Noyan'a kitap sayfası için teşekkürler fakat daha çok yazarın kitap tavsiyesini görmek istiyor deli gönül (mesela Eser, ama Stephen King sayılmaz :)) Zamanında Burak Akmenek ve Mehmet Kentel iyi döktürürdü.

Münih'ten sevgiler. - Mertan Deniz

Vay arkadaş... 20 yıldır oyun dergisi takip etmek, Oyungezer'i ilk sayısından beri takip etmek… Saygılarımı sunuyorum, Münih Merkez Huzurevi'nin adresini ver, bir hediye gönderelim :P Asıl biz teşekkür ederiz aşırıya kaçan övgülerin için ^_^

Ben de gelecek sayı Mertan reyiz kesin mail atar diyerekten konuk olmaya karar vermiştim zaten, galp galbe garşıymış :) - E.

1. E tabii JRYO farklı bir tada sahip bir türdür, başka türlerin üyelerinden alamayacağın başka bir tat alırsın onlardan. Final Fantasy X'i öneririm mesela ilk olarak, HD versiyonu da her platformda var zaten. FF8 veya Persona 3-4-5 de asla pişman olmayacağın başka JRYO'lardır, hangisi çekici gelirse artık.

2. Ben Planescape: Torment'i cidden çok seviyorum yahu. Bu eskiye saplanıp kalmakla falan ilgili bir durum da değil, o oyunun sunduğu içerik cidden çok özeldi ve başka hiçbir oyuna benzemiyordu. Ama beni o Baldur's Gate'lerin, Icewind Dale'lerin havasına sokan oyunlar da oldu kesinlikle. Mesela son dönem oyunlarından Tyranny dehşet bir oyun çıktı, Divinity: Original Sin 2 zaten başlı başına bir şaheser. Bu tür RYO'ların hâlâ daha güçlü biçimde temsil ediliyor olması güzel bir şey tabi. The Witcher ve Skyrim gibi oyunları zaten farklı kategoride değerlendiriyorum ben. - E.

3. Star Wars'u normal seviyelerde seven, Star Trek'e de son üç film dışında fazla bulaşmamış biri olarak yorum yapıp haddimi aşmayayım istersen. Yani daha aşina olduğum için Star Wars'u daha çok seviyorum tabii de Star Trek'in "açılalım engin gökyüzüne, keşifler yapıp maceralara atılalım" kafası da her zaman çekici gelmiştir.

4. Ben KOTOR'lar ve Mass Effect'ler derim bu konuda. BSG'yi de çok severim tabii. It's in the frakking ship!

Battlestar: Galactica dedin mi akan sular durur! Aha da durdu. - E.

5. Zamanı gerçekten verimli kullanıp kullanamadığımdan emin değilim ama kendime göre günlük bir takvimim var ve ne olursa olsun buna uymaya çalışıyorum. Mesela o gün yorgun olsam ve çok uykum gelse de gece 2 gibi o bir bölüm dizimi izlemeden yatmıyorum, sabah kalktığımda güne bir 10-15 sayfa kitap okumadan başlamıyorum gibi. Tabii eşimin de oyunları sevmesi büyük şans, sadece arada bir "yine mi Dark Souls" diye şikayet ediyor o kadar :) - E.

6. Ben şahsen az kitap okuyorum maalesef, okuduklarım da hep geçmişten gelen şeyler. Görsel romanları da sayarsan onlarla da az buçuk içli dışlıyım ama onlar da çoğunlukla geçmişten. Şu an Witcher'ın üçüncü kitabına ve Muv-Luv'ın ikinci parçasına gömülmüş durumdayım. O yüzden fazla iştirak edemiyorum kitap bölümüne ne yazık ki.

Ama ama Stephen King :) Aslında elbette ben de çok isterim kitap bölümüne destek vermeyi ama okuduklarım daha çok hem eski kitaplar, hem de çoğu Türkçeye çevrilmemiş bile. Bu aralar Richard Laymon'ları okuyorum mesela tek tek. Okuduğum en güncel kitap sanırım Joe Hill'in The Fireman'i olacak, sıradaki kitabım o. - E.

İstanbul'dan sevgiler.

"THERE MUST BE SOME WAY OUT OF HERE" SAID THE JOKER TO THE THIEF...



BANA AKIL SAĞLIĞIMI GERİ VERİN

Oyungezer'in Ocak 2018 sayısını okuyordum. Akıl sağlığım tamamen normal ve yerli yerindeydi. Piksel bölümünde Catherine: Full Body isimli oyunla ilgili bir paragraf vardı, o paragrafın sonunda yanılmıyor isem "trap'ler gay midir, orası size kalmış" yazıyordu ve ben aynen şu tepiyi verdim: "Trap mi, o ne ya?" Ve tuzağa düşerek (esprinin kalitesizliği had safhada) anlamına baktım. Bakmaz olaydım (Felix Arglye mı dersin, Rider of Black mi dersin, akıl sağlığımı yitirecektim az daha).

Bu aşırı abartılmış girişten sonra sorularıma geçebilirim.

1. Vr chat, ugunda, knucles, "Do you knoe de whey?" Bu kanser hakkında ne düşünüyorsunuz?

2. Sizce en iyi Total War oyunu hangisi?

3. Kitap okurken bir anlığına boş bir sayfanın ortasında kırmızı bir daire gördüğünüz oldu mu?

Baştaki paragrafta çok abartmadım değil mi? - Göktay Kan

Trap konusu farklı bakış açıları içeren yeni bir felsefi akım başlattı internet ortamlarında, şimdi hiç girmeyelim ^_^

1. Bir dek videogamedunkey videolarını biliyorum, ötesi yok bende ^_^

Ben bu kansere hiç denk gelmemiştim, kendimi şu an ayrıca şanslı hissettim. Senin trap tuzağına düştüğün gibi ben de bunları arama tuzağına düşmeyeyim en iyisi. - E.

2. Tabii ki Total War: Warhammer II. Bir de şu lanet elfler bir rahat bıraksa… Fantastik Total War zaten her zaman hayalimdi, belki de olabilecek en iyi şekilde Warhammer'a uyarlandı seri. 2018'de oyuncu olmanın en büyük zevklerinden biri o çeşit çeşit fantastik ırklarla **Total War oynayabilmek bana kalırsa.**

3. Kırmızı noktalı kitap okumuyorsam hayır.



Yoksa film miydi onlar? Neyse...

Görüşürüz, yine uğra yolun düştüğü vakit.

DUYGUSAL BİR DOSTTAN

Merhaba Oyungezer Ailesi. Size, uzun zamandır sizi ailesinden biriymiş gibi gören, oyunların sonsuz dehlizlerinde kaybolmayı huy edinmiş, onları dünyanın sorunlarından kaçıp kurtulmak için bir araç olarak değil de; zor zamanlarında daima yardımına koşan arkadaşlarmışçasına seven, bu hayattan zevk almanın türlüsünü gösterseler yine de oyunları o zevklere değişmeyecek birinin selamını getirdim. Söz konusu oyunlar olduğunda hiçbir söz oyunundan kaçınmadığım, hatta nasıl güzel şeyler olduklarını anlatırken deli dehşet mutluluklara gark olduğum doğrudur. Biliyorum, siz de farklı değilsiniz. Dolayısıyla, bunları okurken dudaklarınızda oluşacak ufacık bir tebessüm bile beni gerçekten dünyanın en zor quest'lerini tamamlamış gibi sevindirir. Sorunu sor da git artık dediğinizi duyar gibiyim :(Peki, peki, çok uzatmayacağım.

Aslında öyle pek soru da sayılmaz ya, ufak bir meseleye değinmek istiyorum. O ki "oyunların kaçış olarak görülmesi". Bunun oyunlara yapılmış bir ihanet olduğunu düşünüyorum. Sizin fikirleriniz nelerdir acaba? Bir de, sizden onca işiniz arasında talepte bulunmak haddime değil fakat arada "felsefe" temalı sayfalar serpiştirseniz dergiye, oyun, anime, vb.'lerinin sizde uyandırdıklarından bahsetseniz. Nasıl açıklamalı…? Oyunun içsel dünyasının incelenmesi gibi... Sizin gibi tecrübeli insanlardan (Serpil Ablanın fikirlerini özellikle duymak isterdim) bu bağlamda yorumlar duymak, onları okumak ve beynimin zindanlarında düşüncelerinizi benimkilerle savaştırmak veya kadeh tokuşturmalarını izlemek öyle mükemmel olur ki, hayali bile kalp atışlarımı hızlandırmaya yetti.

Kalemim artık ayrılık zamanının geldiğini söylüyor, ne demeli ona? Güzel kalın, aynı kalın e mi? -kokucboluiki - Yunus Kerem Türk

Merhaba duygusal dostumuz Yunus! Eğer dehlizlerde çok kaybolursan "yandım Eser abeyy" diye seslen, kurtarmaya gelelim. Sorunu sor da git hadi. Dur yahu nereye gidiyorsun hemen, ciddiye aldı bak. Süper bir giriş olmuş, söz oyunlarını başarıyla kullanmak özel bir yetenektir zaten. Tebessümümü de mektubun sonuna kadar korumayı planlıyorum.

Oyunları kaçış olarak görmenin ne zararı var ki? Benim kafamda hiç 'ihanete' dair bir şey canlanmıyor mesela bunu düşündüğümde. Burada bence kaçışla kast ettiğimiz şey hayatın o soğuk, tekdüze, zorunlu, insanı yoran temposunun dışına çıkmayı başardığımız o anlar. Aynı mantıkla kitap okumak da bir kaçış, şöyle özenerek güzel bir yemek hazırlamak da, koltuğa uzanıp gözünü kapayarak tek bir şarkı dinlemek de.

Serpil'in fikirlerini özellikle duymak isteyen tek kişi değilsin, tam tamına beş kişiyiz! Aslında bahsettiğin şeyi bazı oyunların incelemelerinde yapıyoruz zaten ama bunun için örneğin o oyunun gerçekten de içimizde o tür duygular uyandırması gerekiyor. Hem köşe yazılarında da zaman zaman bu konulara giriliyor ama sırf buna özel sayfa serpiştirme olayı pek mümkün olmayabilir. Değil mi Ömer? - E.

Aynen, o şekilde ayrı bir bölüm açmak pek de mantıklı olmaz şu an için. Eskiden "Oyunlarda Anlam Arayışları" adında bir bölümümüz vardı ama o tip düşünce dalgalanmalarını mümkün olduğunca incelemelerin içine yedirmeye çalışıyoruz artık. Başarılı oluyor muyuz bu konuda? Eh işte, çok da değil bence, bir yere kadar. Tabii bunları söyledim ama "Ömer ben bu oyun hakkında direkt oyunla ilgili bir şeyler anlatmak istiyorum, ekstra sayfa ayırabilir misin?" gibi talepler olduğunda da başımın üstünde yeri var öte yandan. Çok da sevmiyorum zaten "oyunda şöyle bir mekanik var, şöyle seviye atlanıyor, şöyle yetenek kullanılıyor" gibi giden incelemeleri. İçinde farklı farklı dokunuşlar olduğunda çok daha keyifli oluyor.

Bana da örümcek hislerim ayrılma zamanı geldi diyor, yoksa senin kalemle benim örümcek tanışıyorlar mı :o - E.

Bu güzel mektup için ekstra teşekkür, aynı kalacağımızın sözünü veremiyorum ama güzel kalmaya çalışacağızdır. Sağlıcakla.



Vay be amma yoğun ve güzel bir Selam oldu bu böyle. Yazmak isteyip de hep üşenen insanlar klavye başına geçince böyle oluyor işte. Aynı performansı sizden de bekliyoruz önümüzdeki ay!



Gelecek Ayın Misafiri

Gelecek ayın misafiri: Kitap kurdumuz, içten içe Kingdom Hearts III'ün incelemesini benden kapmak için hain planlar yaptığını sezdiğim, Darksiders III'ü ondan alırsak da ofisi yakmasından korktuğum Hazal Çamur buralarda önümüzdeki ay. Okami HD'yi oynayıp yazamadığı için de çok üzgün olan Hazal'ı güzel güzel mektuplar teselli edebilir sadece.



Hayalet Gemi

İpek Atam
ipek@oyungezer.com.tr

Oyun Hayatı

Hepimiz bir noktada "Saatlerimi neden oyunlara veriyorum?" diye düşünmüşüzdür. Öğrenciyken sorgulamaya pek gerek duymadığımız bu durum, "belirli mesai saatleri içerisinde belirli bir yerde kapalı kalmak zorunda olmak" diye acımasızca tanımlayacağım çalışma hayatında gayet sorgulanabilir bir hal alıyor. Hele o zorunluluk saatlerinden arda kalan azıcık zamanın büyük bölümünü oyunlara vermeyi tercih eden ve bu yüzden film/dizi izlemeyi, kitap okumayı bile ikinci plana atan biri haline geldiyseniz.

Zor bir şeyi başarınca, zor bir oyunu bitirince gelen tatmin hissi, sağı solu keşfetmeye kasıp bir yerlere gizlenmiş sandıktan çıkan epik bir eşyanın yaşattığı ödüllendirilme hissi, insanlara yardım etme, iyilik yapma, kahraman olma eğilimi, canavar patakladıkça yaşanan stres atma hissi... Gerçek hayatımızda bu kadar başarı hissi yaşayamıyor olmamız, normalde asla olamayacağımız bir karaktere oyunlarda bürünebiliyor olmamız, hatta gerçekte yapmak istediğimiz ama hem süperegomuz hem de toplum normları sebebiyle engellendiğimiz kötülükleri (Hööy?) oyunlarda yapabiliyor olmamız gibi faktörler zaten defalarca yazıldı çizildi. Peki, sadece eğlenmek için oynuyor olamaz mıyız? Yani her şeyi bu kadar deşmek zorunda değiliz bence (deşti). Zorlanmadığımız, başarı ve ödüllendirilme hissinin peşinden koşmadığımız, rol yapmadığımız, sadece eğlenmek ve iyi hissetmek için oynadığımız oyunlar da var sonuçta (son zamanlardaki en güzel örneği Super Mario Odyssey gibi görünüyor). Böyle oyunları görünce oyun oynamanın asıl amacını çoğu zaman unutuyoruz gibi geliyor.

> NEDEN OYUN OYNADIĞIMIZ KONUSUNU ÇOK DA DEŞMENİN MANASI YOK

Oyunlara hayatımızı veriyoruz, bir de hayatımızı oyun gibi yaşama durumu var. Sık sık gördüğüm bir rüyada, ölmek üzereyken parmağım quick load tuşunu arıyor mesela. Bazen düğmeye basıp rahatlıyorum, bazen kayıt dosyası bulunamıyor, yerine göre kabusa dönüyor yani. Hangimiz hayatta en azından birkaç kayıt hakkımızın olmasını istemeyiz ki? Ya da güzel bir manzara izlerken, ister istemez "grafikler de çok güzelmiş" diye aklından geçiren, saatlerce oyun oynadıktan sonra dışarı çıktığında, yürürken görüş açısını fareyle ayarlıyor gibi hisseden kaç kişiyiz? Oyunların ve gerçekliğin sınırları birbirine teğet olabiliyor kimi zaman (tabii gerçek hayatta GTA oynama gibi bir durum değil bahsettiğim, o tarz durumlar normal ve sağlıklı bir zihnin ürünü değil çünkü).

Gerçeklik demişken, şu konuyu iliştirmeden geçemeyeceğim; oyun sektörüyle uzaktan yakından alakası olmayan ve oyun oynamayı ilkokul çağı çocuklarının yaptığı bir şeye, oyunları da telefonlarda, tabletlerde gördükleri zaman geçirmelik, basit yapımlara indirgeyen insanların "Bu yaşta hâlâ oyun mu oynuyorsun?" şeklindeki -affedersiniz- boklamalarına biz artık alıştık, ama aranızda buna sinir olanlarınız varsa kendilerini şöyle cevaplayın: "Sen neden bu yaşta dizi/film izliyorsun?" Çünkü dertleri genelde "gerçek olmayan, sanal, grafikten oluşan bir şeye saatlerini vermek" oluyor, ama diziler, filmler, kitaplar gerçek mi peki? Hem gerçek dediğin ne ki zaten? Herkesin kendi hobileri aracılığıyla kaçtığı bir şey gerçeklik. Çok mu karamsar geldi? Değil maalesef. Yaşadığımız ülkenin koşulları düşünüldüğünde gayet de kaçtığımız bir şey gerçeklik. En azından ben arkama bakmadan kaçıyorum, oyunlara, sanal dünyalara sığınıyorum. Normalde temizlik yapmaktan hiç haz etmezken, Viscera Cleanup Detail'de etrafı pırıl pırıl yapmaktan sapıkça bir haz alıyorum mesela. Veya ticaretin t'sinden anlamazken, bir DVO'da (bu aralar Black Desert Online) meslek kasıp üretim yapmaya, ürettiklerimden para kazanmaya saatler harcamaktan pişmanlık duymuyorum. Ara sıra saate bakıp, sonra ekranda patates toplayan, bira üreten sanal karakterimi görünce "Benim ne işim var ulan burda!?" desem de, hemen kendimi "Gerçek hayatta yapabileceğin daha keyifli bir şey var mı?" diye cevapladıktan sonra üretime devam ediyorum. Ve gerçeklikten kaçarken yalnız olmadığımı biliyorum.





Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Kendini Meşrulaştırma

Haklı olmak... kolay. Gerçekten haklı olmaktan bahsetmiyorum, o birazcık daha komplike. İnsanın kendini haklı olduğuna ikna edebilmesi benim bahsettiğim.

Hırsızlık yapan birinin "bunu ailem daha iyi şartlarda yaşayabilsin diye yaptım" demesi gibi biraz söylemeye çalıştığım. Ama öyle uçlar değil gündemimdeki, daha günlük hayattan, çok sık yaşadığımız şeylere takılıyorum.

İnsanlar kendini haklı görme eğilimindedir. Doğal olarak. Ancak kendilerinin haklı olup olmadığını nesnel bir şekilde değerlendirmeye çalışmaktan önce kafaları hem karşılarındakileri hem de kendilerini haklı olduklarına ikna etmeye yarayacak güzel kelimeler, güzel cümleler düşünme eğilimindedirler.

> GÜZEL KELİMELERDEN ÖRÜLEN ŞEKERDEN DUVARLAR

Güzel kelime çok fazla var. Bu güzel kelimelerden türetilebilecek kavramlar ve cümleler sınırsız. Haklılığın sonsuz yöntemi var.

"Doğru", "hakkaniyetli", "manalı", kelime sayılarını arttırayım, "daha doğru olur", "adil davrandığımızda", "açık fikirlilikle yaklaştığımızda"...

Yetişkinlik kavramını sevmiyorum. Yetişkin dediğimiz birey hayatta görmüş, geçirmiş, tecrübe edinmiş ve belli bir duruşu olan bireydir. Buraya kadar sıkıntı yok ama yetişkinliğin getirdiği bir şey daha var ki o da özgüven. Özgüven kötü bir şey değil. Ben de diğer herkes gibi herkesten önce, en çok kendime güvenirim. Ancak işte yetişkin dediğimiz insan o yaşanmışlıklardan gelen tecrübesine güvendiğinden dolayı kısa süreli bir düşünce aşamasından sonra bir konu hakkında fikir sahibi olma hakkını kendinde gören ve bu aslında çok olgun olmayan fikri güzel güzel kelime ve cümlelerle



kaplayıp meşrulaştırma yeteneğine sahip olan bireydir benim gözümde. İnsanlar arasındaki bir konu hakkındaki uzlaşmazlıklar, o üzerine yeterince düşünülmemiş veya bilgi edinilmemiş fikirlerin "kim daha güzel kelimeler kullanarak kendisininkini haklı gösterecek" yarışından daha ötesi olmuyor çoğu zaman. Karşısındakinin söylediğinin doğru olup olmadığını değerlendirmekten çok "kendi tarafımdaki şeyi daha iyi nasıl ifade ederim de haklı çıkarım"a dönüyor olay. Yetişkinlikte fikirler değiştirilmeye müsait değil, yetişkin birey güzel kelimelerden bir duvar örüyor oraya.

Kişilerarası iletişimde mümkün olduğunca nesnel olmaya çalışma çabası beklemiyorum o nedenle artık pek. Yalnızca insanların kendileriyle olan diyaloğunda kendi kendilerini bu şekilde ikna edebilmelerine şaşkınlıkla bakıyorum.

Haklı olmamaktan daha kötü bir şey varsa, o da geri adım atmak. Düşünülemeyecek kadar kötü bir şey bu. Düşünülemeyecek kadar. Yetişkin bir birey eğer kendi özeleştirisi, kendi içindeki diyaloğu içinde haksız çıkma ihtimali varsa, o özeleştiriye, o diyaloğa girmez bile. Onun böyle bir çaba sarf etmesinin önüne geçecek de sürüyle dikkat dağıtıcı şey var zaten malum. Bayılana kadar düşünmeden oyun oynayabilir, dizi izleyebilir, dayanamayacak raddeye gelince de uyur. Düşünmeye vakti yoktur ki? Daha doğrusu düşünmeye vakit ayırmamayı kendi kendisine sağlamıştır. Düşünürse kim bilir belki haksız çıkacaktır, geri atmak zorunda kalacaktır, öyle bir şey olamaz!

Az düşünceyle, bol sezgi ve özgüvenle geçiyor yani yetişkinlik hayatı. Hayatta da yetişkinler kazanıyor ayrıca ama yine de yetişkinlik dediğim şeyi tavsiye etmek içimden gelmiyor pek.



ÖN İNCELEME
Ashes of Creation

YİĞİT TEZCAN

ASHES OF CREATION

DVO'LARIN GELECEĞİ KİTLESEL FONLAMAYA KALDI

Sayısız kereler bir DVO'nun iddia ettiği özelliklerin çoğuna sahip olmadan çıktığını veya pazarlanan kimi özelliklerin uygulamada sınıfta kaldığı gördük. Ancak türün takipçileri umut etmekten yine de geri durmuyor: Intrepid Studios'un geliştirdiği *Ashes of Creation*, 2017'nin en çok gelecek vaat eden, hype yaratan ve aynı zamanda en çok tartışılan DVO-RYO'suydu. Öyle ki oyun için, Trump'a ithafen "DVO'ları tekrar muhteşem yapalım" şeklinde bir slogan bile ortaya çıktı.

Nedir peki *AoC*'nin olayı? *AoC*, çıkamadan ölen *Everquest Next*'in vaat ettiğine benzer, dünyayı oyuncuların hareketlerinin belirlediği, yine hikâyelerin de oyuncular tarafından yazıldığı bir oyun olacak (söyleyenlerin yalancısıyım). Oyunda bir nod sistemi var ve bu sistem, NPC'lerden görevlere ve şehirlere kadar birçok "içeriğin", oyuncuların nod'lara yaptığı yatırımlara bağlı olarak şekillenmesini sağlayacak. Yani, bir sunucuda A bölgesi gelişmişken, diğerinde ana şehir Z bölgesinde ortaya çıkabilecek. Sistem oyunun kalbinde yatan diplomasiyi ve açık dünyadaki PvP'yi besleyecek; zira oyuncular doğal olarak kendi bölgelerinin zenginleşmesini isteyecekler.

AoC son derece gelişkin bir crafting ve ticaret sistemi iddiasıyla geliyor. Yine oyunda, tahmin ediyorum ki nod'ların da kaderini belirleyecek şekilde, oyuncuların harita üzerine kurduğu evler ve şehirler olacak. Yan sayfadaki kutuda adını geçirdiğim *Camelot Unchained* ve *Crowfall*'a kıyasla oyunda çok daha fazla PvE var, nod hikâyesinde PvE'nin de yeri büyük. Bunun ötesinde, büyük ölçüde açık PvP olmasına rağmen "griefing" dediğimiz tekrar tekrar öldürülme durumlarına karşı da yaratıcı önlemler var: Masum birini öldüren oyuncular "player killer" durumuna düşecek ve öldürmeye devam ettikçe güçsüzleşecekler (debuff). Bunun dışında ticaret karavanlarını koruma ve yağmalama gibi aktiviteler doğal olarak sizi PvP'ye açık hale getirecek. PvP'de ayrıca bir miktar loot da söz konusu (öyle üzerinizdeki her şey düşmüyor).

Denge Önemli

Eğer *Crowfall*'a yüzde 100 PvP, *Camelot Unchained*'e de yüzde 90 PvP ve yüzde 10 PvE dersek, *AoC*'ye de yüzde 70'e 30'luk bir oran verebiliriz. Elbette şimdilik farazi konuşuyorum; DVO'larda duyurulan sistemlerin nasıl uygulanacağı son ana kadar belirsizdir. Tabii bir de içinde yaşadıkları dünyaların kaderini oyuncular belirler; bundan kastım da paralı üye sayısı, forumdaki şikâyetler ve sosyal medya paylaşımları gibi şeyler.

Her ne kadar oyunda biraz PvP baskın olacak gibi görünse de aslında geliştirici ekibe baktığımızda gözümüze Sony ve *Everquest* geçmişli isimler çarpıyor. Bu da eşittir PvE eder; ancak ekipte *Star Wars: Galaxies*'ten bir isim de var. Bir diğer enteresan noktaysa kadrodaki "yıldız" eksikliği. Projede yer alan herkes pozisyon olarak sıçrama yapmış durumda.

Intrepid Studios'taki en ilginç kişilikse, hiç şüphesiz, projeye kendi cebinden 30 milyon dolar yatırım yapan CEO Steven Sharif. Bu gözlerin gördüğü, duyduğu ve bildiği en ilginç stüdyo patronu olan Sharif, gerçek bir şerif (bu noktaya kadar ekonomi dergisine haber yazar gibi gelmiştim; ne diyeyim, kısmet değilmiş). Sharif hakkında birbirinden ilginç bilgiler var: Öncelikle parayı piramit sistemi bir network pazarlama işinden kazanmış. Yine *Archeage* ilk çıktığında, Cash Shop'ta en çok para harcayan da kendisiymiş; 20 yıldır da sıkı bir DVO oyuncusuymuş. En ilginç bilgiyse erkek arkadaşıyla ilgili: Sharif'in erkek arkadaşı John Moore, aynı zamanda Intrepid'in CFO'su. İnsan bunun işle aşkı karıştırmak anlamına mı geldiğini yoksa ortada düpedüz bir ofis fantezisi mi olduğunu sormadan edemiyor. Belki de Sharif mali yönetim pozisyonunu da kendi elinde tutmak istemiştir. Günahını almayalım; Moore pazarlama dehası mükemmel bir insan da olabilir.

Özellikle Reddit bunlarla çalkalanadururken, ortaya bir de Sharif'in "referral" (yönlendirme) modeli çıktı. Buna göre, oyuncular oyuna kazandırdıkları her kişiden, yaptıkları harcamanın yüzde 15'i kadar bir geri ödeme alacak. Bu geri ödeme "Intrepid Bucks", yani cash shop parası şeklinde yapılacak. Oyuncular bu paralarla aylık üyelik ücretlerini ödeyebilecek veya oyunun mağazasından kozmetik eşyalar alabilecek.

Elbette ki bu bir tür piramit sistemi ancak ille de zararlı olması gerekmiyor. Oyunun büyümesine ciddi katkı sağlayabilir. Sharif'in geçmişi düşünüldüğünde, içinde yoğrulduğu network pazarlama dünyasının işleyişini bu son projesine de yansıtması gayet anlaşılır. Her ne kadar PC Gamer gibi kaynaklarda konuyla ilgili kırmızı alarm minvalinde şeyler yazılsa da, Sharif tıpkı ekibiyle ilgili olan sorularda olduğu gibi hiç çekinmeden ortaya çıktı ve durumu açıkladı. Zaten Sharif her konuda platform tanımadan çıkıp konuşuyor, yazıyor ve soruları yanıtsız bırakmıyor.





Bu görüntüler hep tanıtım için hazırlanmış yerlere ait.

İDDİALI OLMASI UMUTLANDIRIYOR AMA VAATLERİ GERÇEKÇİ Mİ GERÇEKTEN?

Görünen Köy

Şüpheler bir yana dursun, Intrepid Studios oyunu duyurduğu tarihten kısa süre sonra oyun içi videolar yayınlamaya başladı. Unreal Engine 4'le yapılan oyunda çevre ve karakter modellemeleri başarılıyken, animasyonlar ve "tab targeting" dövüş mekanikleri olumsuz tepkiler aldı.

Son dönemde çıkan DVO'ların çoğu action-combat ve tab targeting melezi, daha hızlı ve hareketli dövüş sistemlerine sahip. Her ne kadar tab targeting eski bir model olsa da, şahsi görüşüm DVO'larda dövüşü eğlenceli kılan şeyin animasyonlarla beraber oyundan gelen hızlı tepki (bazı oyunlarda iflah olmaz bir gecikme vardır; *SWTOR* ve etraf kalabalıklaşınca cortlayan *ESO*, size söylüyorum), ses ve mekanikler olduğu yönünde. Bugün piyasada aylık ücretli kategorisinde en çok tutulan iki DVO, dövüş sistemi eski ama halen zevkli olan *WoW* ve oyunun başlarında becerileri kullanmak için 2,5 saniye global cooldown beklediğimiz *Final Fantasy XIV* (Allah'tan oyunda ilerledikçe süre düşüyor).

Hepsinden öte şu var: Sıkı bir DVO-RYO oyuncusundan son derece iddialı, türü değiştirecek bir oyun gelme ihtimali var. Kim bilir, belki de tünelin sonundaki ışığı görmüşüzdür ve farkında bile değilizdir. Ya da belki de büyük bir mallık içine girerek, hayatımızı kurtarsın diye Titan Saadet Zinciri'nin DVO şubesine bel bağlamışızdır.



TÜR: DVO **YAPIM:** Intrepid Studios **DAĞITIM:** Intrepid Studios **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



BU AY *Ne oldu?*

GEÇEN AY BİRAZ SAKİNDİ BURALAR HATIRLARSANIZ. SONUÇTA YIL SONU, YENİ BAŞLANGIÇLAR, TATİL DÖNEMLERİ FALAN DERKEN REHAVET VE YORGUNLUK VARDI TABİİ HERKESİN ÜZERİNDE. AMA BU AY HİÇ DE ÖYLE DEĞİL! TRANSFER HABERLERİ, YENİ OYUN DUYURULARI, ERTELEMELER, TARTIŞMALI KARARLAR, BAĞIŞLAR... HER ŞEYDEN BİRAZ VAR ELİMİZDE. BÖYLE DOLU DOLU BAŞLADI 2018'İN İLK AYI, BAKALIM ÖYLE DE SÜRECEK Mİ.

TARIK KAPLAN



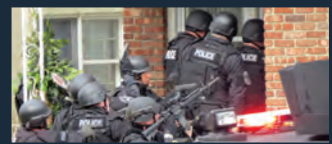
1 Bu ay oyun firmalarının yönetim kademelerinde alışık olmadığımız bir hareketlilik var. **Uncharted: Lost Legacy**'nin yönetmeni Shaun Escayg, Naughty Dog'dan ayrıldı**; Sonic Team'in** eski patronu ve Sonic: The Hadgehog'un baş programcısı Yuji Naka, Square Enix'e transfer oldu; **Minecraft**'ın başındaki isim Matt Booty, Microsoft Studios'un başına geçirildi; **Activision'un CEO'su** Eric Hirshberg de görevinden ayrıldı. Biz de Puri'ye terfi verelim madem dedik ama yükseleceği unvan kalmadığı için yapamadık.



2 Yeni oyun duyuruları geliyor: **Fable 4** yapım aşamasında ve başındaki yapımcı da Forza Horizon serisiyle bildiğimiz Playground. Efsane Theme Hospital oyununun yapımcıları da yeni stüdyoları altında oyunun ruhani devamı olan **Two Point Hospital**'ı duyurdu, dinozorlar bayram etti. Yeni Total War oyunu **Three Kingdoms** bizi Çin'e götürecek, **FF XV'in Complete Edition**'ı kafasındaki **Royal Edition** da Windows sürümüyle birlikte çıkış yapacak.

3 CD Project Red'in merakla beklenen yeni oyunu **Cyberpunk 2077'nin** Twitter hesabı "beep"ledi bu ay. Ayrıca bir iddiaya göre de oyun E3'te gösterilebilirmiş. Heyecan tavanda.





4 CoD üzerinden çıkan bir tartışma sonucunda, dünyanın en geri zekâlıca hareketi olan **"swatting"** yüzünden Amerika'da masum biri öldürüldü. Ayrıntıya girmek bile istemiyorum bu haberde ama dünyada böyle manasız şeyler de yaşanıyor işte.



5 İlk zamanlarından sonra biraz durgunlaşan sanal gerçeklik piyasası yeni nesil donanımlarla yeniden canlanacağa benziyor. **HTC Vive "pro" sürümünü duyurdu**, farklı firmalar da yeni donanımlarla VR'ın rahatsızlığını giderme peşinde. Ürün özelliklerine şuradan bakabilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz-124-vr***

6 İspanya hükümetinin bağımsız oyuncular için verdiği fonu geri aldığını sanmıştık, öyle değilmiş. **Bağımsız geliştiricilere destek sağlamak adına 6,5 milyon dolarlık bir fonu** onayladı bu ay hükümet. Darısı bizim başımıza.

7 **Awesome Games Done Quick** adlı speedrunner platformunu duydunuz mu? Geçtiğimiz ay **Kanser Önleme Vakfı**'na bağışlamak üzere 2,25 milyon dolar topladılar kendileri. Şahsen speedrun olayına değil ama buna çok büyük saygı duyuyorum.



8 PUBG'yle birlikte en popüler Battle Royale oyunlarından biri haline gelen **Fortnite** vakitlerinin çoğunu aldığından dolayı, Epic Games'in bir türlü betadan kurtulamayan MOBA'sı **Paragon** hayata erkenden gözlerini yumdu. Paket satın alan herkese de geri ödeme sunuyor gönlü bol Epic sağ olsun.

9 Erteleme haberlerine şöyle bir bakıyoruz ve görüyoruz ki Edmund McMillen'ın yeni oyunu **The Legend of Bumbo** ertelenmiş. Öte yandan bir türlü çıkış tarihini tutturamayan **We Happy Few** da yeniden yaz dönemine ertelendi ve isteyenlere geri ödeme yapılacağını açıkladı.

10 **Rainbow Six: Siege**'in başarısı Ubisoft'un aklına "Neden oyuncuları daha çok YOLMAYALIM Kİ?" gibi bir düşünce sokmuş olacak ki oyunun fiyatı çıktıktan **3 yıl sonra zamlanıyor**. Hani genelde düşer ya bu kadar zaman sonra… Neyse, oyuncular da "oldu canım" dedi haliyle. Sonuçta oyunun standart sürümüne yapılacak zamdan vazgeçti Ubi, diğer sürümlereyse gene de zam geliyor… 3 yıl sonra. Zam, artış hani... Evet.



11 Yeni **God of War 20 Nisan'da çıkıyor! Banner Saga**'nın son halkası olan 3 de yaz mevsiminde çıkacakmış. Öte yandan **Pillars of Eternity II: Deadfire** ön sipariş almaya başladı, çıkış tarihini de **3 Nisan** olarak gösterdi. Ha unutmadan, **Tolga Ay'ın 3 yıldır geliştirdiği muhteşem oyun Ramnents of Naezith de 6 Şubat'ta** (yani belki siz bunu okurken) çıkmış olacak, kesin bakınız.

12 Steam'de epey sevilen **Dead Cells** ve **South Park: The Stick of Truth** (ilk oyunu) konsollara gelme hazırlığında. Bu arada gene konsollar ve PC için **The Raven'ın Remastered** sürümü gelecek THQ Nordic'ten, 13 Mart'ta da çıkacakmış kendisi.

13 Nintendo'nun **Switch**'le birlikte gelen ilginç fikirlerinden en özgünü şüphesiz ki bu ay tanıttığı **Labo**. Karton kutulardan Switch'i yerleştirebileceğiniz aparatlar yaparak bunları konsol aksesuarları gibi kullanabildiğiniz olabildiğince uçuk ve özgün bir deney olacak bu. Detayları şuradan bulabilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz-124-labo***





14 Xbox cephesinde ciddi bir hareketlilik var. **Game Pass** uygulamasına üye olanlara **Xbox One'a özel tüm oyunlar** kalıcı olarak açılacak ve PC'de de oynanabilecekmiş örneğin. Bunun yanı sıra Xbox One için **yeni bir elit kontrolcünün** geliştirildiği de söyleniyor. Microsoft'un Xbox'a özel oyunlar için büyük oyun firmalarını satın alma planı olduğu söylentisi de cabası. Başlarına Kinect mi düştü ne?

15 Eren "bir gün herkes Monster Hunter oynayacak" derken haklıymış galiba, **Monster Hunter World** 4 günde **5 milyondan** fazla sattı. Serinin bundan önce en çok satan oyununun rekoru 4,7 milyondu, o da kaç yıl oldu yani. Ben de mi ejder avcılığına girsem ne yapsam?





CRYTEK VE STAR CITIZEN GIRTLAK GIRTLAĞA

Karşılıklı suçlamalardan zararlı çıkan kim olacak?

SARP KÜRKCÜ

Yıllardır bitemeyen, yıllar içerisinde de bitecekmiş gibi görünmeyen Star Citizen yakın zamanda 3.0 yamasını sunmuş olsa da, bu işlerin tam olarak yolunda gittiğini anlatmıyor. Çünkü Cloud Imperium Games (CIG) ve Roberts Space Industries (RSI) Crytek tarafından hukuki anlamda sıkıştırılıyorlar. Derinlemesine bakacak olursak, geliştirilmekte olan oyunları da etkileyecek bir durum söz konusu.

Özetle Neler Oluyor?

Star Citizen 2012 yılında Kickstarter'da kendisini tanıttığında arkasında önemli bir güç vardı: Crytek. Sadece CryEngine'i sağlamak konusunda değil, ki özellikle o dönemde rakiplerinin önüne geçebilmek adına CryEngine'in rüştünü ispatlaması gereken markalara ihtiyacı vardı. Chris Roberts, Wing Commander ve Freelance serilerinden gelen uzmanlığıyla Crytek için müthiş bir poster çocuğu potansiyeli barındırıyordu. O nedenle Crytek, CryEngine'in Star Citizen'la özdeşleşmesi için elinden geleni yaptı.

Ama yıllar geçtikçe CIG, RSI ve Crytek arasında sorunlar baş gösterdi. Sonuçta ortada bir lisans anlaşması var, bu anlaşma Star Citizen geliştirildiği müddetçe yenileniyor, düzenleniyor, tarafları zorluyor. CIG'in Crytek'ten ağzı yandıkça oyunu transfer edecek başka bir oyun motoruna gözü kayıyor doğal olarak. O noktada da Amazon, yeni oyun motoru Lumberyard ile çıkageliyor.

CIG VE RSI, NEDEN 2 FİRMA?

Kafalar biraz karışıyor, normal tabii. CIG, aslında her şeyin ardındaki asıl isim. Yani ana büyük firma o. RSI ise CIG'in alt firması. RSI, aslında CIG altında bulunan bir oyun stüdyosu gibi aslında. Yani EA ve DICE arasında bulunan ilişkiye benzer bir yapı var. En azından dışarıdan bakıldığında böyle. CIG'in dünya genelinde Los Angeles, California; Austin, Texas; Manchester, İngiltere ve Frankfurt, Almanya'da stüdyoları var mesela. RSI, bu büyük ailenin bir parçası (ama tek bir parçası değil, RSI'ın da birçok farklı ekipten çalışanı var). Tabii RSI'ın bir diğer özelliği, oyun içerisinde de bir kimliği olmasında saklı. RSI, Star Citizen evreninde bulunan bir şirket ve insanlığın uzayı keşfetmesini sağlayan kuantum sürücüyü üretenler onlar.

Aralık 2016'da öğreniyoruz ki CIG ve RSI zaten bir yıldır Amazon'la içli dışlıymış, bu süreç içerisinde olan deneyim Star Citizen'ı Lumberyard'a geçirmek konusunda ekipleri ikna etmiş. İlk kez 2.6 yamasıyla birlikte de Star Citizen Lumberyard'a geçti, Crytek'le bağlar koptu...

...değil aslında. Çünkü Crytek, CryEngine üzerinden CIG ve RSI'yı dava ediyor. Sebebiyse hâlâ CryEngine 3'e ait kodların Star Citizen'da bulunması. Yani Crytek'e telif vermeden Star Citizen, CryEngine 3'te çalışmaya devam ediyor, en azından Crytek bunu iddia ediyor.

Gerçekte Neler Oluyor?

Tartışmanın popüler kısmı bu, işin deriniyse biraz daha farklı. Oyun motorundan başlayalım:

Amazon'un Lumberyard motoru, sıfırdan üretilen bir motor değil. CryEngine 3'ün erken dönem bir halinin haklarının komple alınarak üstüne inşa edilen bir oyun motoru. O nedenle CryEngine'le ortak birçok noktası var. Bu, hem Star Citizen'ın Lumberyard'a geçişini kolaylaştırdı, hem de her devam eden geliştirme sürecini tepe taklak etmedi. Özetleyecek olursak, Lumberyard ve CryEngine 3 en azından ataları bakı-

mından ortaklar. Ama bu ortaklığın ne seviyede yasal olduğuna mahkeme karar verecek.

İkinci bir olaysa eğer 15 sayfalık davaya dair metni okursanız farkına varacağınız türden. İlk kez Polygon'da rastladığım, metni okurken benim de takıldığım konu ticari hukuku bertaraf etmeye dayalı. CIG'ın kurucu ortaklarından olan Ortwyn Freyermuth, aynı zamanda bir avukat. Ve kendisi, Crytek'in iddiasına göre Star Citizen için yapılan telif anlaşmasının altyapısını kendileri için oluşturmuş. Yani CIG'i kurmadan önce Chris Roberts ve Crytek arasındaki anlaşmada Crytek'i temsil etmiş. Sonrasında CIG'e ortak olunca da işler karışmış elbette.

Zaten olay, Lumberyard'da bulunan ya da bulunmayan bir CryEngine kodu üzerinden kopmuyor aslında. En azından firmaları gerçekten zorlayacak hukuki savaş orada dönmeyecek gibi. Çünkü Star Citizen daha çıkmadı, hala "Alpha" statüsünde, her zaman için "placeholder" mekanikleri içerisine oturtabilecekleri yasal açıklık bulunur diye düşünüyorum. Asıl kavga, tüm bu ticaret hukuku noktasında dönecek gibi gözüküyor.

Star Citizen Etkilenir Mi?

Lumberyard'a geçişte Chris Roberts, bunun geliştirme sürecini baltalamayacağının sözünü vermişti. Benzer bir söz, en azından Roberts'ın ağzından gelmedi bu sefer. CIG ve RSI'ın temsilcileri tüm bu davanın saçma ve Crytek'in hatalı olduğuna dair açıklamalar yapıp duruyorlar tabii. Ama bir yandan da daha tam oturtulamayan gezegenler sistemi üstünden arsa satmaya başladılar. Star Citizen, bildiğiniz üzere hâlâ aktif olarak içerik satıyor ve ortada oyunun modüllerinin az bir kısmı var. Bu son yapılan hareketse şimdilik "cennetten arsa satmak"tan çok da farklı değil. Daha önce sağlayamayacaklarından şüphe edilen içerikleri satma konusunda bolca eleştirilen bir oyunun yine eleştirilme tehlikesine karşı bu satışı yapmasıysa insanların aklında "anlaşma parasını çıkarmaya çalışma" olarak nitelendirilebilir elbette. Çünkü bu davanın elbette ekonomik bir etkisi olacaktır firmalara.

Diğer bir sorunsa CryEngine 3 kodları. Crytek'in lisans anlaşması gerektiren her türlü mekaniğinin oyundan çıkarılması, kimi sistemlerin yasal uyumlulukla tekrar geliştirilmesi gerekecektir. Malum, bir kodu çıkarıp yerine yenisini ve farklısını oturttuğunuzda ona bağlı tüm sistemleri de gözden geçirmeniz gerekir. Bunun Star Citizen'ı ne kadar geriye atacağı (ya da hiç atıp atmayacağı) bilinmiyor elbette. Ama bunun ihtimalini de göz ardı etmemek gerekli.

Son olarak bundan sonraki aşamalarda Amazon, CIG ve RSI benzer bir sıkıntının altına girmemek için çalışmak zorunda. Çünkü Star Citizen'ın içerisinde bulunan mevzu bahis kodlar doğrudan Lumberyard'ın sunulmuş paketinde de bulunabilir. Yani CIG ve RSI'dan öte, Lumberyard ekibi geliştirdikleri motorda eski kodları unutmuş olabilir. Bunun etkisiyse, Star Citizen geliştiricilerinin Lumberyard ekibinden bir şey talep ettiklerinde (mesela netcode optimizasyonu, ya da shader sisteminin yenilenmesi, ya da fizik motorunda çekirdek asimetrisi, vb.) bunun gerçekleşmesinin gecikmesi şeklinde olabilir.

Ama bahsettiğim bu kalemlerin birer ihtimal olduğunu, ne kadar mantıklı gelirse gelsin kesinliği yansıtmadığını lütfen unutmayın.

Ne Yapmalı?

Açıkçası bizlerin yapabileceği pek bir şey yok. Bu hukuki bir savaş, bizden uzakta. Fanatizmin buna sağlayacağı bir yarar da yok. Ama Star Citizen'ın (ya da Squadron 42'nin) çıkışı için nefes tutmayın ki bu zamana dek de tuttuğunuzu düşünmüyorum. Arazi satışı konusunda da bir öneride bulunmam zor, çünkü sonunda galip çıkacakları ve her türlü sözlerini yerine getirecekleri senaryoda insanların gelirini yok etmeyi öğütlemek gibi olur bu. Ama Kickstarter'dan ağzı bolca yanmış birisi olarak verdiğiniz paranın çöpe gitme ihtimalini hiçbir zaman aklınızdan çıkarmayın diyebilirim. Beş sene önce de, bugün de Star Citizen'ın kaderi aynı.

LUMBERYARD'IN FARKI

Bir oyun motorunu erken dönemde alıp kendiniz neden bir şeyler eklersiniz? Öncelikle elinizde hazır bir çerçeve vardır, sıfırdan bir geliştirme yapmak durumunda kalmazsınız. Ama üstüne kendi odağınızda bir geliştirme süreci oturtur, ne yönü kuvvetli bir motor yapacaksanız (her motor her şeyi en iyi verimlilikte yapamaz nihayetinde) o tarafa yönelebilirsiniz. BioWare ve HERO Engine'de olduğu gibi, bu iş her zaman olumlu şekilde sonuçlanmaz (SW: The Old Republic). Ama Lumberyard, Amazon'un bulut teknolojileri ve kendi netcode yapısıyla öne çıkmaya çalışıyor. Birkaç proje var Lumberyard kullanan ama sonucu görmeden bir iddiada bulunmak zor.

CRYENGINE'İN YÜKSELEMEYİŞİ

CryEngine'in başına gelenler, bunların nedenleri gibi konuları küçücük bir kutuda tartışamayız tabii. Ama sadece 2012 civarına bir retrospektif bakış atmak yeterli. CryEngine'in özellikle çevrimiçi dünyalara yaptığı muazzam yatırım, ne yazık ki meyvelerini veremedi. Uzakdoğu kaynaklı birçok DVO CryEngine'den yararlanmışsa da (ArcheAge, Icarus Online, Age of Wushu, vb.) oyun motoru hiçbir zaman hedeflediği şekilde markalaşamadı. 2018'de God Slayer bu durumu düzeltebilir belki ama genele baktığınızda performans sorunu ve CryEngine genelde hep aynı cümlede geçiyor.



Star Citizen belli aralıklarla yeni içerikler sunmasına karşın hâlâ tamamlanmaktan çok uzak.



HEMEN HER TARTIŞMADAKİ GİBİ İKİ TARAF DA MASUM DEĞİL. NİHAİ KARARSA TARAFLARDAN BİRİNİ ÜZECEK.

Deniz, Yosun ve Kurukafa Aşkına



SARP KÜRKCÜ

Dönemsel olarak parlayan oyun temaları vardır ya hani, nedense 1-2 yıldır gizliden gizliye gelen bir deniz temamız var. Daha Şubat ayındayız, mayolar çekmecede uyuyor olabilir ama denizler dijital dünyada bize açık. Ama deniz bu arkadaş, çok geniş, çok kapsamlı... Bu temayı nasıl daraltırız?

O zaman gelin, biraz itlik biraz şerefsizlikle birleştirelim bunu (yazara bak, terbiyesiz!). İçine biraz korsanlık serpiştirelim, ama adını net şekilde koymak zorunda değiliz. Biraz savaş ekleyelim, mümkünse gemiden gemiye olsun bu savaşlar. Assassin's Creed III'le başlayan, Black Flag'le perçinlenen o haydut yaşamından da feyz alalım. Ne dersiniz, sınırları fena çizmedik diye düşünüyorum?

Dürüst olayım şimdi, elimizde öyle 10-15 oyunluk bir liste yok. Keşke olsa ama eldeki birkaç isimle (ki bir kısmı şu anda bile denenebiliyor) idare etmek zorundayız. Her ne kadar benzer bir temanın içerisinde yuvarlanıyor olsalar da her bir oyun doğal olarak başka noktalardan ağır basıyor. O nedenle yan yana gelmelerine bakmaksızın hepsini kendi çaplarında değerlendirmeniz önemli. Hazır mısınız? O zaman yelkenler fora! Şan, şöhret ve ganimet bizi bulsun!

DENİZİN DİLİ

Maceraya dalmadan önce ufak bir bilgi notu geçeyim: Denizcilikte hem Türkçe hem de İngilizce bazı yön terimleri bulunur. Bu terimler karizmatiktir ama öncelikle nerede kullanacağınızı bilmeniz gerekir. Bu temadaki oyunlarda yanınızda genelde başka oyuncular da olacağı için kısaca not düşeyim istedim. Geminin neresine bakmanız gerektiğini birine anlatmak için bunlara ihtiyacınız olabilir çünkü.

- **BAŞ (FORWARD):** Geminin başı.
- **KIÇ (AFT):** Geminin arkası.
- **PRUVA (BOW):** Geminin baş tarafının önü.
- **PUPA (STERN):** Geminin kıç tarafının arkası.
- **İSKELE (PORT):** Kıç-baş doğrultusunda sol tarafta kalan bölüm.
- **SANCAK (STARBOARD):** Kıç-baş doğrultusunda sağ tarafta kalan bölüm.
- **KIÇ OMUZLUKLAR (QUARTER):** Geminin kıç sol ve sağ bölümleri.
- **BAŞ OMUZLUKLAR (BOW):** Geminin baş sol ve sağ bölümleri.

Mesela birisine "sancak tarafında düşman var" dediğinizde geminin sağına bakması gerektiğini söylersiniz. Ya da "iskele kıç omuzluğa bak" dediğinizde sol arka çaprazdan biri geliyor demektir. İngilizce kullanımdaysa "starboard bow" derseniz sağ ön çaprazı belirtirsiniz. Ama "starboard quarter" sağ arka çapraz demektir. "Geminin burnunda delik var" diyecekseniz tahminen "hole in forward" gibi bir şey uygundur. Baş ve Kıç gemi gövdesini, Pruva ve Pupa'ysa o yöndeki denizi simgeler, unutmayın. Gemide sağınız solunuz belli değilken arkadaşınıza "SOLA BAKSANA SOLAAAA!!!" demekten daha doğru bir sistem malum.


Diplomasiden anlayan korsan lazımsa böyle buyurun.

TÜR: Gemi Savaşları **YAPIM:** Game-Labs **PLATFORM:** Win
ÇIKIŞ TARİHİ: 21 Ocak 2016 (EE), 2018 sonu (Tam sürüm)

Naval Action

Girizgâhı biraz ciddi yapalım, çünkü Naval Action bu dosyada bulunan oyunlar arasında hem oynanış olarak en karmaşığı, hem de arcade / simülasyon dengesinde ikincisine en çok kayanı.

Naval Action, Karayipler'de geçiyor ve tümüyle başka oyuncularla oynadığınız bir deniz macerası oyunu. Korsanlık mı derseniz, net bir çizgi çekmezdim aslında. Çünkü başka oyunculara saldırabiliyor, onları yağmalayabiliyor, belirli bir grup adına "haramilik" yapabiliyorsunuz ama içerisinde diplomasi de var, madencilik ya da çiftçilik de, ticaret de, gemi üretimi de, hiyerarşi de, emrinde çalışılacak imparatorluklar da. Tümüyle içinde bulunduğunuz gemi üzerinden oynanan bir oyun Naval Action, yani kıyı ya da bir karakter üzerinden oynandığı kısımlar yok. Sizler bir şehre yanaştığınızda tasarımı şimdilik geçici gibi hissettiren bir menüyle işinizi hallediyorsunuz. Ama bu gemi içine sıkışma durumu bile kapsamını gölgeleyemiyor oyunun.

Savaşları ciddi anlamda karmaşık ama oyunun, keza yön bulma ya da yolculuk etme mekanikleri de öyle. Kimi zaman 20 tuşa yakın sorumluluğunuz oluyor ki bu da öğrenme eğrisini biraz yüksek tutuyor. Devasa bir haritanın içerisinde, köşeden köşeye yolculuğun gemi hızına göre yaklaşık 8 saat sürdüğü bir okyanusta macera yaşıyorsunuz. Optimizasyon geçen süre içerisinde gelişti, ilk günlerde CPU'nuzdan duman çıkmasına sebep olurken şimdilerde daha iyi ama oyun bir ilerliyor bir geriliyor diyebilirim. Yeni gelen kimi mekanikler oyunu hem karmaşıklaştırıyor, hem de performans konusunda ona zarar veriyor. Ama iki yama sonra işler düzelebiliyor. Bir büyük sıkıntı da her erken erişim oyununda bulunan tehlike: Mekaniklerde ciddi değişimler olduğunda karakter gelişimi sıfırlanabiliyor. Naval Action'ı çıkmamış oyunlarla aynı kefeye koymamın sebebi de bu birazcık, birçok oyuncusunu bu döngü yüzünden kaybetti ama her şey yerine oturup gelişim kayıt altına alındığında o insanları tekrar toplayacak gibi gözüküyor. Hele ki böyle güzel gün batımları ve doğumlarına gebe iken...



OYNAMADAN GEÇMEYİN!

Yeni oyunları beklerken tarihi de ihmal etmeyelim.



• SID MEIER'S PIRATES!: Böyle bir konu başlığında bu oyunu övmeyeni dövüyorlar arkadaşlar. Dövmeliler de. Arcade gemi savaşları, valilerin kızlarını etkilemek için yapılan balo dansları, gemi kıçlarında kılıç dövüşleri, ticaret, ganimet, hazine avcılığı... Korsanlığın müthiş eğlenceli hale getirilmiş bir halidir Pirates. 2005'te en güncel hali çıktı, PC'de hâlâ canavar gibi çalışıyor.



• ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG: Şüphesi olan yoktur herhalde? En son AC: Origins'e bile girmiş olan o keyifli gemi savaş mekaniklerinin en iyi işlenişi şimdilik Black Flag.



• ARCHEAGE: Gemiyi inşa etmek için haftalarınızı harcadığınız, sonra ekip kurmak için çabaladığınız, meşakkatli ama sonrasında açık denizde ilerlemesi de bir o kadar güzel olan bir oyun ArcheAge. Sıkıntı, merkezinde bu olmadığı için haftalık Kraken boss kesmek ya da benzeri aktiviteler dışında denizlerin bomboş olması. Ama bir guild bulabilirseniz, neden olmasın?



• MONKEY ISLAND SERİSİ: Tür olarak uymuyor olabilir ama tema olarak Guybrush Threepwood'un maceraları tam olarak da bu listede adı anılması gerekenlerden.



• SID MEIER'S CIV. V: Steam Atölye sağolsun, Civ V için öylesine dolu korsan modları hazırlanmış ki... Eğer korsanlığın ruhunu yaşamak istiyorsanız, buna dair modlara şans verebilirsiniz.



TÜR: Korsanlık, Keşif, Gemi Savaşları **YAPIM:** Rare **PLATFORM:** Win, X-One, **ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Mart 2018

Sea of Thieves

Yardımlaşmalı oyun mekaniklerinin her zaman çekişmeden daha önemli olduğunu düşünmüşümdür. Herhalde ilkokul boyunca imece usulü inşa edilen köy binalarının hikâyeleri çok içime işlediğindendir, bilmiyorum. O nedenle video oyunlarında da gönlüm her daim güzel co-op mekanikleri olan oyunlara kayıyor. Sea of Thieves, rica etsem şöyle kendini gösterir misin biraz?

Sea Of Thieves tam olarak bir korsanlık oyunu değil aslında. Yani evet, bir korsansınız. Tamam, etrafta ganimet için koşturmuyorsunuz da demiyorum. Ya hayır, bu oyunda da korsan palası ve tek kurşunluk tabancalarla birbirinize girdiğimizi biliyorum. Peki, pes ettim. Sea of Thieves bir korsan oyunu...

...AMA bir korsan oyunundan da fazlası işte. Öncelikle çok oyunculu bir deneyim olacak kendisi. Çünkü malum, bir gemi mürettebat olmadan kımıldamıyor aslında. Geminin idaresi, şu ana kadar gördüğümüz videolar ve birinci elden yorumlar ışığında çok zor olmasa da silahların kontrolü, geminin aldığı hasarın tamiri gibi birçok kalemi düşünmeniz lazım. Yani Sea of Thieves yan gel yat oyunu değil. Gemide bulunan herkesin bir şekilde işin ucundan tutması gerekecek.

Ama sonrasında bir ada bulacaksınız. Adaya gitmek için kendinizi topa yerleştirecek (nasıl?!) ve oraya doğru ateşleyeceksiniz. Sonra başlasın ganimet avı, başlasın adaya dadanmış hayaletlerle savaş. Sea of Thieves'in belki de en çok parladığı yer bu keşif noktasında. Siz ve arkadaşlarınızın yeni yerleri, yeni hazineleri, yeni noktaları keşfetmeye çalışmasında. Sea of Thieves farklı sandık özellikleriyle geliyor. Yani bulduğunuz her sandığın içinden çıkabilecek malzemeler, sandığın kalitesine bağlı. Tabii oyunlardan alışkın olduğumuz şekilde X tuşuna basılı tutup tek hamlede sandık açamayacaksınız Sea of Thieves'te. Sandığı almanız gerekli ki bunu yaptığınızda silahlarınıza erişemez oluyorsunuz. O nedenle açık hedefsiniz. Başta söylediğim o yardımlaşma ruhu var ya, siz elde sandığınızla giderken yanınızdakilerin sizi koruyacağından emin olmalısınız. Ya da yapamıyorlarsa Karayip Korsanları'nda Davy Jones'un kalbinin olduğu sandık nasıl el değiştiriyorsa, siz de benzer bir yol izlemek zorunda kalacaksınız. Arkadaşınıza saldıran iskelet ona dokunmadan önce sandığı yere bırakacak, iskeleti elinizdeki tek kurşunla vuracak ve sonrakine kılıcınızla atlayacaksınız. O esnada arkayı kontrol eden arkadaşınız sizin bıraktığınız sandığı alacak ve ilerleyecek. Tamam, Disney'in filmlerindeki gibi etkileyici görünmüyor olabilir ama bu süreçte eğleneceğinizi, sonrasında da koordinasyonunuzu Discord'daki tüm insanlara tekrar tekrar anlatıp böbürleneceğinizi biliyorum. Tabii aldığınız anda sizi sarhoş eden sandıklar, gemiye koyduğunuzda ıslatmazsanız gemiyi delip geçen sandıklar gibi eğlenceli mekanikler de var. Bu arada sandığı gemiye koymalı, yakında bir kasabaya gitmeli, orada sandığı açtırmalı ve ganimeti almalısınız. Bu sürede kimsenin size kazık atmadığını varsayıyorum, ya da bir başkasının geminizi batırmadığını.

Sea of Thieves en çok görsel stilinden dolayı kaybedebilir gibi geliyor bana. Fikrimi sorarsanız, bence çok güzel bir stili var bu arada. Gerçekçilikten öte stilize oranlar ve kaplamalarla ciddiyetin gölbeğinde olmadığınızı hissettiriyor. Zaten Rare (oyunun arkasındaki stüdyo) İngiliz ve ciddiyete boğulmak yerine kendilerini eğlencenin koynuna bırakmış durumdalar. Şimdilik tek şüphem oyunda gelişimin ve ilerlemenin nasıl olacağı yönünde. Sürekli eğlenceli anlar yaşanıyor olsa da bir hedef, bir nihai amaç yok ortada. Rare ekibi korsan gelişiminin başarılı şekilde yansıyacağı konusunda yorumlar yapıyor olsalar da, en büyük eksik buradan kopabilir gibi geliyor bana. Ama bekleyip görecek, çıktığında da özellikle Twitch ve YouTube dünyasında izlediklerimizden deli eğleneceğiz. Bir de arkadaş grubu bulduk mu tamamdır!


Korsanlık neydi? Korsanlık emekti, dayanışmaydı, aşktı...


Görsel tarzına bir an önce alışsanız iyi olur. Çünkü oynamak isteyeceksiniz.





Black Flag'in atmosferini, For Honor'ın oyun tarzını ve Ubisoft'un kural kitabını birleştiriyor S&B.

TÜR: Ubisoft Singapur **YAPIM:** Ubisoft Singapur **PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 sonu

Skull and Bones

Malum, Ubisoft ekibinin Assassin's Creed dünyasına sokmayı başardığı gemi savaşları mekaniği çok beğenildi. Zaten uzun zamandır Ubisoft'un neden sadece bu macerayı yaşadığımız bir oyun yapmadığı da tartışılıyordu. Biraz iyi, biraz da kötü haberim var bu konuda.

Skull and Bones, Hint Okyanusu'nda gemi savaşlarına odaklandığımız çok oyunculu bir oyun. İlk falsomuz da, bu çok oyunculu kısımda çıkıyor ortaya. Skull & Bones'u For Honor gibi düşünebilirsiniz. Ama For Honor'daki gibi kısa da olsa bir tek kişilik senaryosu olacak mı, bilmiyoruz. Black Flag'in atmosferiyle For Honor'ın oyun tarzını birleştiriyor gibi gözüküyor. Farklı gemi sınıfları, farklı savaş taktikleri anlamına geliyor. Hızlı ve hafif gemiler, iri ve çarpışmaya dayanabilecek "tank"lar, yani çeşit bol gibi gözüküyor. Ama Skull and Bones takım çalışmasını daha ciddi ve daha odaklı şekilde işlemeye çalışıyor.

Şimdilik gördüğümüz mod olan 5'e 5 maçlarda ölmemek adına mümkün olduğunca takım halinde kalmalı, birbirinizi kollamalı, iletişimi güçlü kurmalısınız. Ama Skull and Bones'da rüzgâr önemli bir noktada olacak. Yani rüzgârı düzgün yakalayamazsanız ekibinizden ayrı düşebilir ve keklik gibi avlanabilirsiniz. Takım arkadaşınızı etkileyen rüzgâr sizi de etkileyebilir, yardıma koşmanızı engelleyebilir. Tüm bunlar birleşince Skull and Bones'un ciddiyeti ortaya çıkıyor. Ama bu ciddiyet gemi kontrollerine çok da yansımıyor. Black Flag'de netleşen basit ama etkili sistem Skull and Bones'a temel oluşturuyor.

Oyunun belki de en üzücü kısmı, her zaman gemide olacak olmanız. Black Flag'de bordalamanın keyfini aldıktan sonra sadece gemiye sıkışmak kimilerini tatmin etmeyebilir. Deniz savaşlarının ötesine geçememek bir karar elbette ama bunun satışları da, genel eleştiriyi de nasıl etkileyeceğini bilmiyoruz.

Ama oyunun çıkışına çok var daha. Üstünden bir E3, bir Gamescom, birkaç farklı etkinlik daha geçecek. Buralarda yepyeni mekanikler, yepyeni özellikler ve beklentileri karşılayacak birçok şey bulabiliriz. O nedenle umudu kaybetmeyin, gemi toplarını hazırlamaya devam edin siz.

ŞİMDİ CO-OP KORSANLIK

Bir başka erken erişim oyunu daha var aslında dosyanın temasına oturan. Blackwake, özellikle detaysız kaplamaları ve biraz kaba oynanışını kabullenebilirseniz bugünden arkadaşlarınızla korsanlık macerasına atılabilme şansı sunuyor. Oylarla belirlenen bir kaptanın gemiyi yönettiği, geri kalan kişilerinse birinci kişi kamerasından savaşa daldığı Blackwake şimdilik bir arena oyunu. Her ne kadar açık dünya konusunda çok güzel olabilirmiş gibi gözükse de ekibin 2013'te hobi olarak başladığı bir oyun olduğundan çok da uçmamak gerek. Şimdilik en fazla 3'e 3 gemi savaşı yapabiliyorsunuz. Fiyatı da oldukça uygun, o nedenle önümüzdeki uzun yolculuğa ısınmak için Blackwake'i oyanyın!

ÖLÜM TÜM İHTİŞAMIYLA GERİ DÖNERKEN ZEVKTEN DANS EDİYORUZ



CAN ARABACI

DARK SOULS REMASTERED

Taklitlerini bile öldürmeye niyetli

Dark Souls deyince genellikle akıllara iki farklı düşünce yerleşir. Oyunu uzaktan takip edenler için bu düşünce genellikle "çok zor"un tanımıdır. Öle öle milyonlarca ruh kaybeden *Dark Souls* oyuncularının atarlarına güvenli bir mesafeden gülünüp geçilir genelde. Yakından takip edenler içinse genellikle biraz daha farklıdır *Dark Souls*'un sundukları. Onlar ellerine geçen kılıcın tipinden Gwyn'in soyağacını tespit etmeye veya Anor Londo'nun görkemli heykellerinin şeklinden Lordran'ın geçmişini çıkarmaya çalışırlar. Ölüp ölüp dirilmek, Ornstein ve Smough'da sinir harbine girmek ikinci plandadır. İşte ne kadar şanslıyız ki "geldi", "geliyor", "vallahi gelecek" derken nihayet From Software'in ağzındaki bakla çıktı da herkesi ikinci gruba dâhil etmek için alevleri bir kez daha harladıklarını öğrenmiş olduk.

Duyuru From Software'dan gelmiş olsa da oyunu geliştiren firma başka. PS4, PC ve Xbox One versiyonları Polonyalı QLOC, Switch versiyonuysa Çinli başka bir firma tarafından geliştiriliyor. QLOC ismi ilk bakışta yabancı gelebilir ancak özellikle Japon menşeili birçok oyunun remaster ve portu konusunda gayet tecrübeli ve başarılı bir firma olduğundan içiniz rahat olsun. Tabii bu aynı zamanda remaster'ları bakış açınıza göre iyi ya da kötü yorumlayabileceğiniz anlamına da geliyor. İşin QLOC'un üzerine kalmış olması oyunun orijinalinden görsellik dışında çok büyük bir farkı olmayacağına işaret ediyor. Kısacası eğer sonraki oyunlarda hayat kolaylaştıran bazı özelliklerin *Dark Souls 1*'de kendine yer bulmasını bekliyorduysanız beklentilerinizi tekrar değerlendirmek isteyebilirsiniz. Hızlı takla atabilmek için çıplak gezen karakterler ve imkânsız gözüken arkadan bıçaklamalar aynen olduğu gibi duracak yani; zira resmi ağızlardan oyunun dövüş mekaniklerinin aynı kalacağı onaylandı. Öte yandan *Remastered*'ın orijinal *Dark Souls* tecrübesini neredeyse birebir aktaracak olması ilk oyuna gönülden bağı olan birçok kişi için bir eksi sayılmayabilir de. Benim bu noktada en büyük arzum en azından Blighttown gibi çokça sıkıntı çekilen bölgelerde performans düzenlemelerinin yapılması, haksız üstünlük sağlayan hataların giderilmesi ve üçüncü parti modları gerektirmeden oynanabilecek durumda olması (PC'de dsfix yüklemeden oynayabilen var mı aranızda?).

Peki "öncekinin aynısı"ysa *Remastered*'ı almamızı sağlayacak faktör nedir? Önce kısa cevabı vereyim: *Dark Souls* tecrübesini modern sistemlerde tekrar yaşayacak olmak. Lordran'ın o karanlık havasını soluduysanız başka cevaba ihtiyaç duymuyor olmanız olası, ancak yine de uzun cevabı da merak edenler için sayayım: *Dark Souls III*'te de kullanılan şifreli eşleştirme sistemi, aynı anda birbirine bağlanabilecek oyuncu sayısının 4'ten 6'ya çıkarılması ve sürekli açık adanmış sunucular özellikle istila etmeyi seven ya da işin çoklu oyuncu kısmından hoşlananlar için cezbedici yenilikleri temsil ediyor. Bütün platformlarda 60 fps destekleyecek olan *Remastered,* Xbox One X, PS4 Pro ve PC için 4K çözünürlüğe de sahip olacak. Bir de tabii *Artorias of the Abyss* DLC'si de içine dâhil olacak -ki sanırım bize Oolacile'in kapılarını açan bu DLC'nin olmadığı bir versiyon düşünülemezdi.

Özetle *Dark Souls Remastered* şu noktada şöyle güzel bir görsel cila ve modern sistemlere uyumluluk, çoklu oyuncuları geliştirmelerinden ibaret dursa da serinin sevenleri için içerik olarak yeterli duruyor. Yüksek çözünürlükle tekrar hayatımıza giren efsaneler listesinde *Dark Souls*'un da adını çizdiğimize göre, şimdi tek ihtiyacımız olan şey birilerinin From Software'i *Demon's Souls*'u yenilemeye ikna etmesi...

MODERN BİR KLASİK MERTEBESİNE ÇOKTAN ERİŞEN DARK SOULS BU SÜRÜMÜYLE KİTLESİNİ DAHA DA GENİŞLETECEK.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** From Software, QLOC **DAĞITIM:** Bandai Namco **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Mayıs 2018



IRON HARVEST

Iron Harvest birden fazla ilgi çekici özelliğe sahip olmasıyla çıkış tarihi bile bilinmeden heyecanlandırabilen oyunlardan. Öncelikle konseptinin Birinci Dünya Savaşı sonrası mekanizasyonun iyice yaygınlaştığı ve savaşın aslında tam da bitmediği bir evrende geçmesi durumu var elimizde. Gelenekselliğin sanayileşme ve modernlikle çatıştığı, dünyanın o zamana kadarki en büyük buhranından yeni yeni çıkmaya çalıştığı 1920'leri dönem olarak alıyor *Iron Harvest*. Çiftliklerin çevresinde gezen mecha'ların savaşta ne kadar önemli olduğunu bilmeyen yoktur tabii... Bunun yanı sıra konsept aslında Polonyalı bir çizer olan Jakub Rozalski'ye ait ve onun evreninden esinlenerek yaratılıyor bu gerçek zamanlı strateji. Oyun içindeki en büyük özellikse, daha önce hemen hiçbir GZS'de görmediğimiz kadar çevre etkileşimi sunması. Neredeyse her obje, bina, duvar yıkılabiliyor olacak oyunda, mecha'lar birbirine kafa göz dalabilecek, patlamalarla askerler havada uçuşacak. Fizik motoru gayet sağlam yani.

Konsollara da çıkacak olması bir GZS için çok alışık olmadığımız bir durum. Projenin arkasındaki ekip de *The Dwarves* ve *Black Mirror*'ı yapan Alman stüdyosu KingArts, ki *Black Mirror*'ın incelemesini okuduysanız burada kafanızda soru işaretleri oluşmaya başlamış olabilir. Gene de çok farklı iki tür bunlar. Oyun için elimizde umut dolu görüntülerden başka pek bir şey yok şimdilik, çıkış tarihi bile... Ama buna rağmen ben şimdiden yerimi ayırttım, çıktığında incelemesi bendedir ona göre! (Duy bunu Ömer!) ■ **TARIK**

TÜR: Strateji **YAPIM:** King Art Games **DAĞITIM:** King Art Games **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

TÜR: Müzik **YAPIM:** P-Studio **DAĞITIM:** Atlus **PLATFORM:** PS4, Vita **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 Mayıs (Jp.)



PERSONA 3: DANCING MOON NIGHT & PERSONA 5: DANCING STAR NIGHT

Tamam *Persona 5*'in kamyonla yan oyunu geleceği belliydi, ritim oyunu da zaten cepteydi ama furyanın *Persona 3*'e de bulaşması çok güzel bir sürpriz oldu.

Her iki oyunda da *Persona 4*'ün ritim oyunu *Dancing All Night*'ta olduğu gibi bir hikâye modumuz bulunmayacak bu sefer, onun yerine karakterlerle muhabbet edeceğimiz bir modumuz var. Aegis'le veya Makoto'yla daha fazla muhabbete asla hayır demem. İşin oynanış kısmıysa *P4D*'yle aynı, çok anlatılacak bir şey yok yani, doğru zamanda doğru tuşlara basmaca. Yine milyonlarca kıyafet vs. derken *Persona* fanboy'ları olarak aklımız dönecek tabii öte yandan.

Yalnız *P3D*'de Koro-chan niye yok!? Köpekler de dans edebilir! Ha bir de… Shinji yok. Hani tuhaf olurdu falandı ama olsaydı yine ya… Veya niye tuhaf oluyormuş ya!? Kapılıktan kopup dans etmeye gelmiş MC varsa o da olabilir!

Yine de oyunlar neyse ne de ben asıl soundtrack'lerini bekliyorum bu oyunların. "Hiçbir oyunun müziklerini *P4*'ünkiler kadar sevemeyeceğim galiba" diye düşünürken kafama inivermişti *P4D*'nin muhteşem ötesi remiksleri, hâlâ da sık sık dinlerim albümü baştan sona. O mükemmellik seviyesinde 2 albüm daha geliyorsa gerçekten amanın diyorum. Lotus Juice de var zaten hem. ■ **ÖMER**





P3 ve P5'in müziklerini düşünüyorum da... Of, kim bilir nasıl şahane remiksler bekliyor bizi.

O NİYE ÖYLE OLDU? BU NİYE BÖYLE OLDU?



İtiraf edin, üzerinden 10 yıldan fazla zaman geçmesine rağmen dönüp dönüp oynadığınız bir oyun var ve bunu insanlara anlatmakta güçlük çekiyorsunuz. Yok mu öyle bir şey? Eh, gerçek bir klasikle tanışmamışsınız demek ki, üzüldüm sizin için. Bize sorarsanız herkes zamana karşı ayakta kalan farklı bir oyunu gösterebilir hiç düşünmeden. Peki bir oyunu klasik mertebesine eriştiren faktörler neler? Siz düşünmeyin diye biz tartıştık. Nostaljiyi güncelle harmanlayan O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: HANGİ OYUNLARA KLASİK DENİR?
AYIN TARTIŞMACILARI: ARES AYBAR, EMRE SÜMER, ÖMER AKDAĞ

OYUNLAR BAZINDA KONUŞURSAK, GERÇEK BİR KLASİK NASIL OLMALIDIR? (VE VERECEĞİNİZ CEVABA EN UYGUN OYUN HANGİSİ?)

ÖMER: İki kriter var bir oyunun klasik olabilmesi için: 1. Doğru işler yapmak, 2. Doğru yerde ve zamanda bulunmak. Açmaya çalışayım azıcık...

Klasik mertebesinde gördüğümüz bütün oyunlar "iyi şeyler yapan" yapımlar şöyle bir bakarsanız. Birçoğu mükemmel değil, ne bileyim saygıdan karşısında ceket ilikleyip şah damarımızı uzattığımız Vampire the Masquerade: Bloodlines'ın ne kadar bug'lı olduğu malum. Veya klasiklerin birçoğu inanılmaz kendine has da değil. Pillars, Mass Effect, Mario, Zelda vs. hep bir öncekilerin daha farklısı, daha iyisi oldular, çok özgün olmak gibi bir dertleri yoktu, böyle bir derde sahip olmaları da gerekmiyordu.

Doğru yerde ve zamanda bulunmak da önemli ama dediğim gibi. Playstation 1 dünyayı sallarken Dreamcast'e çıkmış nice şaheser kült olarak kaldı maalesef. Veya zaman açısından bakarsanız günümüzde klasik olmak, hiç olmadığı kadar zor. "Her şey" olmasa da "çok şey" yapıldı, mükemmel olsanız bile kendinizi gösteremeyebilirsiniz. Eskiden özgün olmak klasik olmak için çok elzem değilken bugün öyle. 2 boyutlu inanılmaz bir RYO yapsanız bile insanların sizi klasik olarak görmesi için önce o oyunu oynaması gerekir, zaten başka 2 boyutlu inanılmaz RYO'lar varken de neden oynasınlar? Bir sebep sunmanız gerekir.

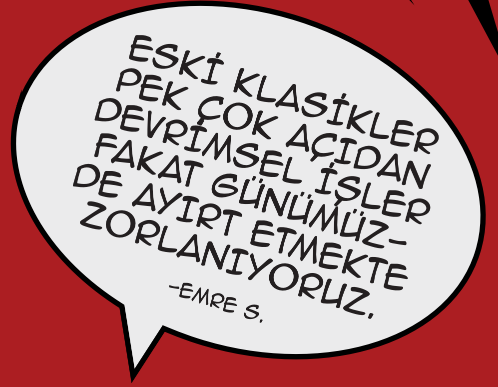
Yani geçmişte mekanikler farklıydı ama günümüzde bir oyun gerçek bir modern klasik olacaksa ya aşırı iyi işler yapacak (The Witcher III vs.) ya da hem aşırı iyi işler yapıp hem de über özgün olacak (Undertale vs.).

ARES: Böyle konularda kişiye özel tanımları önemli bulsam da bir oyuna klasik diyebilmek için çoğunluk tarafından zamandan bağımsız oynanabilmesi gerekir (tabii günümüzün memnuniyetsiz oyuncuları için bu çok zor durum). Grafikler, oyun mekaniği veya türünün pek de önemi yoktur. İnsanların klasik olarak gördüğü oyunlarda mantık hataları ya da bug'lar da olsa bu bir şey değiştirmez.

10 yılı aşkın bir süre geçmesine rağmen hala Medieval II: Total War bilgisayarımda kuruluysa gerçek bir klasik olduğunu kanıtlar. Oyunu büyütelim diye turn bekleme süresinde dergi bitirten yeni oyunları aynı duyguyu hissettiremez. Yakın zamanda tekrar bitirdiğim GTA 3, yüzlerce bug ve saçmalığa rağmen herkesi kendine bağlayan Skyrim, aktif oyuncu profilini

> PLAYSTATION 1 DÜNYAYI SALLARKEN DREAMCAST'E ÇIKMIŞ NİCE ŞAHESER KÜLT OLARAK KALDI.
> -ÖMER





beğenmesem de Counter-Strike da klasik oyunlara örnek olabilir.

EMRE S: Şimdi biz yakın bir konuyu Ömer'le kısa süre önce gene tartıştık ama müsaadenizle ben bir tane daha patlatacağım kendisine. Şahsen ben Ömer'in "eskiden özgün olmak klasik olmak için çok elzem değilken bugün öyle" fikrine katılmıyor, hatta ve hatta tam tersini iddia ediyorum. Eski klasikler pek çok açıdan devrimsel işler, fakat bu oyunların getirdiği mekanikler artık günümüz oyunlarının standardı olduğu için geriye dönüp baktığımızda bunları ayırt etmekte zorlanıyoruz. En eski Donkey Kong mesela oyunlarda ara sahne kullanımında bir devrimdir, ilk Zelda açık dünyasıyla oyuncuların dünyasını sarsmıştır, Street Fighter 2 her oyuncunun kendi oynanışı tarzını ortaya çıkartarak rekabet ortamını yaratmıştır. Bunlar tarihteki ilkler olmayabilir, fakat bu yenilikleri ilk kez doğru şekilde ele alan oyunlar oldukları için klasik mertebesine erişmişlerdir.

Günümüze gelecek olursak da yıllar sonra hatırlanacak bir oyun olmak istiyorsanız devrimsel olmanıza gerek yok. Artık en önemli kıstas öykü anlatımındaki başarınız, oyun sektörü ciddi şekilde sinematikleşiyor çünkü. Ya da yapmaya çalıştığınız şeyi en doğru şekilde yapmak bile klasik mertebesine erişmenize yetiyor, atıyorum piyasada yığınla benzeri varken aksiyon mekanikleri akan bir oyun el üstünde tutuluyor. Ama bir konuda Ömer'e sonuna kadar katılıyorum ki o da "doğru zamanda doğru yerde olmak". Shenmue'nun değeri ancak firmasını zarar ettirdikten yıllar sonra bilindi mesela.

ÖMER: Ah Emre ah, yine Vs. köşesi için sakladığım odunu çıkarttıracaksın bana. Ama bak bir şeyi yanlış anladın, çok özgün olmamak kesinlikle kötü bir şey değil. Hastası olduğum Baldur's Gate II, ilkinin daha gelişmişi, daha iyisiydi. Özgün kelimesin çok yakışıyor mu BG2'ye, bence çok da yakışmıyor ama efsaneler efsanesiydi. Veya Majora's Mask, Ocarina of Time'ın farklısı, farklı tatlısıydı ve muhteşemdi, klasikler klasiğidir. Öyle bir şeydi söylemeye çalıştığım.

Ama tabii klasik kavramını herkesin algılayış biçimi farklı olabilir. Ben biraz "genel oyun dünyasının klasik olarak gördüğü oyunlar" olarak algıladım Ares senin dediğinle paralel olarak. Yoksa mesela Trespasser hayatımdaki en önemli oyunlardandır, benim şahsım için bir klasiktir ama kimsenin de umurunda olan bir oyun değildir, ona klasiktir demek de pek doğru olmaz o nedenle. Modern oyunlar için bunu söylemesi daha zor ve de tabii. Şimdi Pillars of Eternity'nin mükemmelliği konusunda kimsenin şüphesi yoktur sanıyorum ama "modern bir klasiktir" mi gerçekten? Biraz da zamanla ilgili mesele, 10 yıl sonraki insanlar en klasikleşmiş RYO'lar arasında gösterecek mi mesela onu? "Oyun yeterince iyi değildi" değil kastım asla, ki BG2'yle aynı zamanlarda çıksa klasikleşeceği kesindi bence ama çok çok özgün değildi ve bir Undertale, bir Darkest Dungeon falan kadar iz bırakmayacak belki de. Ya da belki de bırakacak. Bir sonuca ulaşamıyorum. Durdurun beni. Yoksa bu cümlelerin sonu gelmeyecek. Yoksa gelecek mi? Yoksa...

SAYFA SONU SORUSU

MODERN BİR KLASİK OLARAK GÖRDÜĞÜNÜZ AMA DÜNYANIN GÖRÜŞÜNÜZÜ PAYLAŞMADIĞI EN GÜNCEL OYUN HANGİSİ VE NEDEN?

Ömer: Hmmm... Dragon Age: Inquisition galiba. Genel olarak beğenilen bir oyun ama yazım kalitesi, oynanış çeşitliliği, yan karakterlerin muhteşemliği falan derken daha fazla el üstünde tutulmayı hak ediyor bana kalırsa.

Emre: L.A. Noire derim ben de. Biraz kendini tekrar etse de yüz animasyonlarının inanılmazlığı ve öykü anlatımından başarısı yüzünden çok daha fazla saygıyı hak ediyordu.

Ares: This War of Mine demek istiyorum. Belki diğer yapımlar gibi büyük aksiyon sahneleri veya savaştaki bir askerin muhteşem (!) hikâyesini anlatmayarak hitap edebileceği kitleyi azaltsa da savaş gibi kötü bir şeyin gerçek "kahraman"ları üzerinden oyuncuyu derinden etkiliyor. Hem klasik hem de tarzıyla örnek bir oyun.



BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Kim derdi ki derginin bir kenarında yıllardır kendi halinde takılan "Biz Bunları İstiyoruz" bölümü gün gelecek, kapak konusu olacak! Aslında her Şubat ayında yaptığımız gelenek-sel "Bu Yıl Çıkacak Aman Allahım O Ne Güzel Oyunlar Öyle" dosyalarımızdan bir farkı yok birazdan okuyacağınız sayfaların. Ha, belki biraz daha ayıla bayıla yazmışızdır, zira 2018 büyük bir yıl olacak gibi görünüyor. Artık ertelene ertelene kaçacak yeri kalmayan bir sürü dev oyun var listemizde ama biliyoruz ki hâlâ hiçbiri garanti değil. Oyun endüstrisinin sağı solu belli olmaz. Yarın Microsoft EA'yi alır, Ubisoft tatile çıkar, Sony yeni nesil PlayStation'ı açıklayıp oyun takvimini silbaştan yeniler... Ama lütfen olmasın çünkü biz artık gerçekten bunları oynamak istiyoruz.

İLKBAHAR SEZONU

Önce Monster Hunter: World'le, sonra da Dissidia: Final Fantasy NT ve Dragon Ball: FighterZ'la zaten canavar gibi bir giriş yaptık ilkbahara. Bu sayı çıktığı sırada Shadow of the Colossus'la Civilization VI: Rise & Fall'un da eli kulağında. Tabii bir de erken erişimiyle fenomen olanlardan Rust var, bakalım PUBG gibi iyi bir çıkış yapabilecek mi tam sürümüyle. FFXV'in PC'si ve Royal Edition'ı, AC: Rogue'un ve DMC'lerin HD'si, Agony, Ni no Kuni II falan derken aşağıda yazdıklarımızın aslında buz dağının tepesi olduğunu görebilirsiniz.



Kim ne derse desin Far Cry'larda yıkım gerçekleştirmenin keyfi paha biçilemez.



FAR CRY 5

Tarikat indirmece

TÜR: FPS **YAPIM:** Ubisoft Montreal **DAĞITIM:** Ubisoft **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 27 Mart

Değişim olsun diye yapılan değişim, değişim değildir. Çalışan şeyi bozmayacaksın, hep bunu savunurum oyunlar konusunda. *Far Cry* serisine de bakışım aynı yönde. Varsın hepsi aynı olsun yahu, mis gibi eğlendiğim, aşina olduğum oynanışla başka bir mekânda ve başka karakterlerle yeni bir macera... Daha ne isteyeyim? Yetinmeyi bilin efenim yetinmeyi bilin. Önceki oyunlarda olduğu gibi *Far Cry 5* için de çok heyecanlıyım. Ayrıca bu sefer konu ve mekân olarak da diğer oyunlardan biraz farklı duruyor. ABD'nin çılgın kültlerinin bugüne kadar AAA oyunlarda sağlam işlenmemesi ayıbını gideriyor. Bunu hakkını vererek işleyecek seri de doğal olarak *Far Cry*'dır. Yine çılgın bir lider, kafayı sıyırmış müritler, doğa ve aksiyon olacak elbet ama bu kez başka bir evrende gibi hissettiren ücra, hayali yerlerde değil. Modern medeniyete çok daha yakın, güncel konuların da irdeleneceği bir atmosferde. Çıksa da oynasak be! **EGE**



İNSANLAR İKİYE AYRILIR: FAR CRY'LARIN FORMÜLÜ DEĞİŞMEDİĞİ İÇİN ŞİKÂYET EDENLER VE KEYFİNE BAKANLAR

TÜR: RYO **YAPIM:** Warhorse Studios **DAĞITIM:** Warhorse Studios **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Şubat

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Orksuz, elfsiz, ejderhasız RYO mu olur?

Bu oyunun küçücük bir alfa haritası olduğu günleri biliyorum. Kickstarter'da ilk kez görüp, ardından maille peşlerine yapışıp beta erişimiyle günbegün takip ettiğim bir oyundu. Etrafı çitlerle çevrili oyun haritasından NPC'lerin olduğu, hikâyesinin yapı taşlarının kurulduğu, mekaniklerin adım adım rafine edildiği bir dünyaya evrildiğini gördüm. Kingdom Come: Deliverance, içinde büyünün ya da ejderhaların olmadığı bir orta çağ temasında size hiç kimse iken yükselme seçeneği sunuyor. Geniş bir harita, farklı olasılıklar, başta kavraması zor ama ayakları ciddi yere basan bir dövüş sistemi, Avrupa'nın göbeğinde tarihe uygun hazırlanmış bir maceralar dizisi, yüksek kalitede grafikler... Siz bu yazıyı okurken çıkmış bile olabilir üstelik. Heyecanlanıp elinizi uzatabileceğiniz ilk oyunlardan biri. **SARP**





GOD OF WAR



Bir kuzeye git Kratos da serinle, hararetin dinsin

- **TÜR:** Aksiyon
- **YAPIM:** Santa Monica Studios
- **DAĞITIM:** Sony
- **PLATFORM:** PS4
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Nisan



Dönüp bir bakınca, *God of War* serisi asla "olgun" bir seri olmamıştı diyebiliyorum. Kan, vahşet, dev ölçekli ve oya gibi işlenmiş boss dövüşleri, QTE, bağırış, küstahlık, gizli saklı grup seks, ihanet dolu ilişkiler kümeleri barındırıyor ve bunların neredeyse her bir kaleminde harikalar yaratıyor olsa da "edgy" diye tarif edebileceğimiz, biraz ergen ruhlu bir seriydi. Yanlış anlamayın, her oyununu DualShock'un tuşlarını zorlarcasına ekrana bağırarak oynamış, keyiften sarhoş olmuş biri olarak yazıyorum bunları. Ama ilk *God of War* 2005 yılında, ben daha liseyi geride bırakmak üzereyken çıkmıştı. Bu oyun ritminin, ruhunun o dönemin Sarp'ıyla çok iyi örtüştüğünü itiraf etmekte de bir sakınca yok. Şöyle bir dönüp baktığınızda, 12-21 yaş arasındaki erkek çocuklarının 2000'lerdeki yansıması sayılabilir *God of War* serisi aslında.

Ama herkes ve her şey bir zaman sonra büyümek zorunda. Kratos'un bile bundan kaçma şansı yok. *GoW* serisinin erken dönemlerinden beri parçası olan Cory Barlog'un başında olduğu *God of War*, aslında biraz da bunun yansıması. Olimpos'ta canlı olarak sadece kuş ve böcekleri bırakmış olan, tanrılığı tasdiklenmiş bir karakterin geleceği nasıl yazılır peki?

Oğlum benim

Kratos, insanlığını üç oyunluk ana seride tümüyle yitirip sadece intikamdan oluşan tek boyutlu bir savaş makinesine dönüşmüşken yeni dünyanın oyun kültürüne, kişilik olarak biraz kırılgan ve eksikleri olan karakterler kervanına katılıyor yeni *GoW* ile. Bu yeni oyun aslında bir reboot, ama geçmişi silip atmayan bir oyun. Santa Monica ekibi, sadece ilk altı oyunu oynamış oyuncularla yetinemeyeceklerinin, önlerinde devasa bir pazarın olduğunun farkında elbet. Ama kamera açısından dövüş mekaniklerine, karakter gelişiminden DualShock'taki tuşların atanma şekline dek birçok şey pazara oynamak için değil, aksine daha olgun bir hikâye anlatabilmek için.

Kratos, 2016'nın E3'ünden beri gördüğünüz üzere yalnız değil artık. Atreus, yani oğlu bu macerada yanı başında olacak. Kratos'la oğlunun ilişkisi, bağı, bunun geçmişle bağlantısı delicesine merak ettiğimiz ama Santa Monica'nın da bir o kadar güzel sakladığı konular arasında. Daha önce ailesinin intikamı için koca bir panteonu biçebilmiş bir adamın hata yaptığında oğluna şefkat gösterebilmesiyse, Kratos'un yeni ve "gelişmiş" halinin bir yansıması. Evet, Kratos asıl üçlemede tanrılık mertebesinde yerini sabitleştirmişti. O vahşetin ismi, korkunun silueti, acının sesi idi ve karşısındaki herkeste endişe ya da nefretten başka hiçbir duygu oluşturmuyordu (Afrodit, çekil lütfen). Ama yeni *GoW*'da Kratos anlayışlı, yol gösterici, kimi zaman sakin. En azından olmaya çalışıyor. Cory'nin söylediklerine göre Kratos ve Atreus'un ilişkisi bir miktar kendisi ve çocuğunun ilişkisine benziyor. O nedenle yeni *GoW*'da Kratos, ayakları daha çok yere basan bir karakter.

Kanın baltadaki kokusu

Ayakların yere basması dendiğinde, Kratos'un artık zıplamadığını ve havada delicesine kombolar yapmadığını belirtmek gerekli (acıttım...). Üstelik eskinin Blades of Chaos ekipmanları ya da Olimpos'ta topladığımız tüm o silahlar da yanımızda değil. Neredeler peki? Cory oyunda öğreneceğimizi söylüyor. Ama onun yerine Leviathan adında bir baltamız, açılıp katlanabilen bir kalkanımız ve heybetli yumruklarımız var.

Leviathan aslında *GoW*'un yıldızı denebilir. Thor'un çekici Mjolnir gibi Leviathan da kadim cüceler tarafından dövülen bir silah. Hafif ve güçlü saldırılarıyla ana silahımız kendisi, L1'le de destek →

ESKİ KRATOS'U ÇOK SEVERİZ AMA TEK BOYUTLU BİR SAVAŞ MAKİNESİ OLDUĞU BİR GERÇEK. GÜNÜMÜZ OYUN DÜNYASINA ÇOK UYGUN DEĞİLDİ.







İSTEMETRE



Kratos: "Bir tanrıyı öldürmenin sonuçları vardır!"
Atreus: "Neden? Nereden biliyorsun?!"
Ah Atreus ah... Öğreneceğin çok şey var...

→ alabildiğimiz kalkanımız (ki adını daha öğrenmedik) var. Üstelik DualShock'un üçgen tuşuyla Leviathan'ı istediğimiz gibi fırlatabiliyoruz, tekrar çağırana kadar da saplandığı yerde kalıyor. Bu, *GoW*'daki yeni dövüş çeşitliliklerinden sadece biri. Leviathan'ın üstünde iki adet "Rune" slotu var, buralara ihtiyacınız ve tercihiniz üzerinden rün yerleştiriyorsunuz. Biri hafif, diğeri güçlü saldırınız için olsa da geliştirilebilen bu rünler sayesinde daha fazla özellik (menzil, çeşitli düşmanlara karşı zarar artısı gibi) kazanabiliyorsunuz. Ama sizin tercihiniz her daim düşmanlarla paralel olmayabilir ki, *GoW*'un yeni dövüş yapısı size taktikselliğin önemini sık sık hatırlatacak.

GoW'da artık düşmanların arasına dalıp önünüze gelene saldırma alışkanlığı yok. Çünkü sizin becerilerinizle düşmanların özellikleri her daim örtüşmüyor. Kimi düşmanlar buzdan etkilenmiyor, kimisi ateşe dayanıklı. Kimisi sersemletilemiyor, kimisi yakın vuruşlardan kaçıyor. Bu noktada hem Kratos'un, hem Atreus'un, hem rünlerinizin, hem de oyunculuğunuzun uyumuna sırtınızı dayıyorsunuz. Evet, yuvarlak tuşuyla Atreus doğru hedeflere yönlendirilebiliyor, siz emir vermezseniz de genele tepelerden ok yağdırıyor. Ama eğer üstüne çok fazla düşman çekerse bayıltılıyor ve en ciddi desteğinizden yoksun kalıyorsunuz.



Kratos bir tanrı olarak küçük bir çocuğun desteğine nasıl ihtiyaç duyuyor peki? *GoW*, düşmanlarda iki farklı özellikle geliyor. Birisi sağlık, diğeriyse sersemlik. Kratos, Leviathan'la sağlığı yok etmek için saldırıyor olsa da hem yumrukları, hem de Atreus'un okları düşmanları sersemletiyor. Düşman ölmez ama sersemlerse onu tutma şansınız oluyor. Eski *GoW*'lar gibi bu, hızlı öldürme demek değil. Her düşmanın farklı bir sonucu oluyor. Kimisini alıp fırlatabiliyorsunuz, kimisini yere vurup diğerlerini korkutuyorsunuz. Zaten bu şekilde "crowd control" yapmanız mümkün oluyor ki *GoW*'u eski oyunlardan ayıran en önemli özelliklerden biri bu. Dövüş algısı, karakter kişiliği ve oyunun genel yapısıyla çok uyumlu. İki düşmanın birini Atreus'a bırakıp sersemletirken siz diğerine odaklanıyorsunuz, boss ve minion dengesini gerekirse benzer şekilde sağlıyorsunuz. Savaş alanı, aynı zamanda bir satranç tahtası gibi.

Son olarak kamera açısı, çünkü Kratos'un görüş alanını ilk kez tümüyle kontrol edebileceğiz. Bu yakın ve samimi açı bize heyecanı daha iyi yansıtacağı gibi, asla değişmiyor. HER ZAMAN o kamera aynı kalacak. Bu da baştan sonra bir anlatı tekniği olarak seçilmiş.

Yeni, ama tanıdık

Daha çok nokta var detaylarını bilmediğimiz. Arteus'un gelişimi, Kratos'un başka silahlarının olup olmaması, crafting sistemi, zırhların oyuna etkisi, İskandinav tanrılarını ne zaman keseceğimiz, bu mitolojiden kimlerin bize dstek çıkacağı, Mısır ya da Maya ihtimalleri, tanrı kanının etkileri, Atreus'un annesinin gizemi, Kratos'un oyunun hangi anında özüne döneceği... Bunları incelemeye saklayalım ama. Santa Monica'nın bize 25-35 saat arası bir oyun hazırladığını söyleyerek avuçlarınızı kaşındırayım, yeterli. ■ **SARP**





Split-screen özlediğimiz oyuncu geleneklerindendir.

A WAY OUT

Anca beraber kanca beraber

TÜR: Macera
YAPIM: Hazelight Studios
DAĞITIM: EA
PLATFORM: PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 23 Mart

Brothers: A Tale of Two Sons adlı bağımsız oyun harikasının yapımcısı Josef Fares'ın ellerinden çıkacak ikinci oyun olan *A Way Out*, yediden yetmişe herkesin daima ilgisini çekmiş olan bir konuya sahip: Hapishaneden kaçış. Brother'staki gibi yine co-op oynanışa ağırlık verecek olan *A Way Out*, ekranı ikiye bölecek ve ister internet üzerinden istersek de aynı kanepede arkadaşımızla yan yana oturarak oynayabileceğiz kendisini.

Oyunda Leo ve Vincent adında daha önceden birbirini tanımayan ancak ortak amaçları doğrultusunda kodesten kaçmayı planlayan iki mahkûmu yöneteceğiz. Başarılı olabilmek için uyum içinde çalışmamız ve doğru anda doğru yerde olmamız gerekiyor. Ayrıca videolardan gördüğümüz kadarıyla hapishaneden kaçtığımızda oyun sona ermeyecek ve dışarıdaki kaçak hayatını da tecrübe etme şansı bulabileceğiz. Üstelik buna araba takipleri, polis kovalamacaları gibi şeyler de dâhil.

İşin güzel yanı oyuna sadece siz sahip olsanız bile Friend Pass denen bir özellik sayesinde istediğiniz herhangi bir arkadaşınızla özgürce oynayabileceksiniz. *A Way Out*'un dikkat çeken bir diğer özelliğiyse karakterlerimizin tüm hareketlerinin ayrı ayrı modellenmesi ve aynı animasyonu oyun boyunca bir daha hiç görmeyecek olmamız. Şöyle Tango ve Cash tadında bir senaryoya da hayır demeyiz valla. ■ **M. İHSAN**

VAMPYR

Karnı acıkan doktorlara dikkat

TÜR: Aksiyon/RYO **YAPIM:** Dontnot Entertainment **DAĞITIM:** Focus Home Interactive **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 1.-2. Çeyrek

Bu ikilemi gözünüzün önüne getirmeye, zorluğunu anlamaya çalışın. Siz hayatınızı insan hayatı kurtarmaya adamış, Hipokrat yeminli bir doktorsunuz. Ama aynı zamanda bir vampirsiniz. İnsanların şah damarlarında atan nabzı beyninizin içinde hissediyor, o kanı ılık ılık içmek için büyük bir arzu duyuyorsunuz. Dontnod'un uzun süredir beklediğimiz aksiyon RYO'su Vampyr'de Jonathan Reid rolünde kendimizi böylesine zor bir durumun içinde bulacak ve oyunun dünyasını etkileyecek tercihler yapacağız. ■ **ESER**



Pilav da ketçapsız yenmiyor...



TÜR: Aksiyon/Macera **YAPIM:** ArtPlay, Dico **DAĞITIM:** 505 Games **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch, Vita **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

Castlevania'nın ruhu bu oyunda

Bir oyun Kickstarter'da kendine 500 bin dolar hedef koyup da 5.5 milyon dolar toplamışsa bunun bir sebebi vardır. Bu sebebin ismi Koji Igarashi, yani Iga, yani *Castlevania* denince akla gelen ilk isim. *Symphony of the Night*'ın ruhani devamı *Bloodstained: Ritual of the Night* serinin eski oyunları gibi 2D olacak ama modern grafiklerle karşımıza çıkacak. Oyunun müziklerinin de bir diğer *Castlevania* efsanesi Michiru Yamane'nin elinden çıkacağını düşünürsek sabırsızlanıyor olmamız çok doğal. ■ **ESER**





Koji Igarashi'nin vampirik estetik anlayışını ve bunu oyuna yansıtmadaki başarısını takdir etmemek mümkün değil.

YAZ SEZONU

Eğer şu aşağıdaki oyunlar söz verdikleri veya en azından "şu aralar çıkarız işte" dedikleri tarihlerde çıkarlarsa hiç de öyle "aman kuraklık" falan muhabbeti yapacağımız yazlardan olmayacak 2018'inki. Detroit, RDR ve Spidey'in aynı anda çıktığını düşünsenize... Ama hiçbiri çıkmazsa bile Pillars bize bütün yaz yeter, o da ayrı.



DETROIT: BECOME HUMAN

İnsan ol canımı ye

TÜR: Sinematik Macera
YAPIM: Quantic Dream
DAĞITIM: Sony
PLATFORM: PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: 1.-2. çeyrek



Yanlış anlamayın, Telltale'e büyük saygım var ancak sinematik macera türünü bugünkü konumuna getiren ancak Telltale'in aksine bir şeyleri uyarlayıp para basmak yerine yıllarca da sürse tek ve büyük bir oyun geliştirme yolunu seçen Quantic Dream'e saygım biraz daha fazlaca. Bence son üç oyunları, diğer ikisi *Heavy Rain*'in çıtasının birazcık aşağında kalsa da, sinematik macera türünün en iyi örnekleri. *Detroit*'in bu kadroya gireceği konusunda şüphe duymamı gerektirecek pek bir şey yok çok şükür. *Heavy Rain* seviyesine ulaşıp ulaşamayacağı asıl soru.

Çok yazdık çizdik, o nedenle şimdilik sadece bir özet geçeyim meseleyi. *Detroit*'te 3'ü de android olan 3 başkarakterimiz var: Dedektif Connor, isyancı lider Markus ve oyunun başında muhtemelen sıradan bir ev yardımcısı konumunda bulunacak olan, karışık bir roldeki Kara. Ki Kara isimli videoyu bilirsiniz belki, PS3'ün gücünü göstermek için hazırlanan mini bir videoydu ve çok beğenilmişti zamanında. *Detroit* o videonun üstüne kat çıkıyor gibi bir durum var yani.

Yayınlanan bütün videolar oyundaki seçim-sonuç ilişkisine odaklı, yani oyunun en iddialı olduğu taraf bu. Bir şekilde yönettiğimiz karakter ölse bile hikâye ona göre şekillenip sonlanacak. Seçim illüzyonu değil yani elimizdeki, öyküyü gerçekten şekillendireceğiz. Ha bu şekillenecek öykü ne derece başarılı olur, o konuda net konuşmak için erken. Sadece "aman androidlerin insanlaşması konusu da çok baydı" moduna girmeyin, evet çok işlenmiş bir tema olabilir bu ama çok işlenmiş temaların iyi kullanıldığında ortaya mükemmel işlerin çıkabileceği defalarca kanıtlanmış bir şey. Bkz. *Detroit*'e az-çok benzer temadaki *NieR: Automata* veya Westworld.

Ha bir de çok rica ederim "film mi izliyoruz oyun mu oynuyoruz" moduna da girmeyin size sahmet. Yıl olmuş 2018, zaten bol oynadığımız oyun çok, arada bir de şöyle büyük bütçeli bir sinematik macera gelsin, çeşitlilik olsun. Hatta keşke daha çok gelse dileklerimi de şuraya iliştirmekten kendimi almayayım hadi. **ÖMER**

TÜR: Strateji **YAPIM / DAĞITIM:** Frontier Developments **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2.-3. çeyrek

JURASSIC PARK: EVOLUTION

Siz yine de o elektrikli tel örgülere çok güvenmeyin

Sizi bilmiyorum ama benim bu oyuna çok ihtiyacım var. Hayır, tycoon oyunlarına öyle çok ayılıp bayıldığımdan değil, genelde tycoon tarzı oyunlardan çabuk sıkılırım. Ama bu… bu Jurassic World Evolution işte tam benim 25 yıldır ihtiyaç duyduğum oyun! Jurassic Park'ı ilk izlediğimden beri yani...

Eğer çocukluğunuzu benim gibi dinozor dergileri ve Jurassic Park arasına gömülü şekilde geçirdiyseniz empati yapabiliyorsunuzdur muhtemelen. Belki birçoğumuz o zamanlarda kafaya koyduğu gibi paleontolojist olamadı ama hayat bir şekilde yolunu buldu ve bizi bilgisayar ortamında dinozor yetiştirdiğimiz, onlara yaşam alanları, tesisler ürettiğimiz bu ana getirdi. Daha doğrusu getirecek; Haziran ayında. Bu sırada parkın elektriğini kesip kafesinden kaçarak ziyaretçileri yiyen T-rexler falan da olabilir... Ancak önemli olan nihayet birilerinin şu konsepti akıl edip oyunlaştırıyor olması. Umalım da devam filmleri gibi olmasın da o orijinal kitap ve filmin adını gururla taşısın. **CAN**



TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Insomniac Games **DAĞITIM:** Sony **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 1.-2. çeyrek

SPIDER-MAN

Maskenin altında biri var

Atari 2600'dekiler bile dâhil olmak üzere çeşitli platformlara çıkmış neredeyse tüm Spider-Man oyunlarını oynadım sanırım ve nedense bu Spider-Man oyunu hepsinden bir farklı geliyor. Galiba bundan önceki oyunların genelde hep Spider-Man'e odaklanıp Peter Parker'ı es geçmesi yüzünden. Insomniac'ın PS4'e özel çıkacak bu oyunundaysa Peter Parker da Spider-Man'in kendisi kadar önemli olacak. Filmlere, çizgi romanlara bağlı olmadan, kendi devamlılığına sahip olacak olan bu oyunda artık uzmanlığını eline almış, New York'un dost canlısı kahramanı unvanını birkaç yıldır omuzlarında taşımakta olan bir Spidey var karşımızda. Çevreyle etkileşiminin had safhada olduğu, klasik ve klişe düşmanlar yerine daha orijinal ve daha önce pek karşımıza çıkmamış yeni düşmanların bulunacağı oyun için umutlar ister istemez yeşeriyor tabii. Sizi bilmiyoruz ama beyaz kostümüyle bu yeni Spidey kalbime çoktan ağ kurdu da heyecanla yaz gelsin, New York'ta gökdelenler arasında gezinsem diye bekliyorum şimdiden. **CAN**



İSTEMETRE

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

İlk oyun epiktiyse buna ne denir?

TÜR: RYO
YAPIM: Obsidian Entertainment
DAĞITIM: Versus Evil
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: 3 Nisan

Baldur's Gate serisini oynayanların çoğu için *Baldur's Gate II*'nin yeri ilk oyundan daha kıymetlidir. İlk oyunun önümüze serip geliştirdiği hikâyeyi alıp bambaşka bir seviyeye taşımış, birlikte zaten koca bir macera atlattığımız karakterleri de daha bir sevdirtmişti zira. Eğer hislerim beni yanıltmıyorsa çok benzer bir sıçrayışı Eora'da da görmek üzereyiz. *Pillars of Eternity II: Deadfire* bomba bir şekilde bilgisayarlarımıza gelmek üzere...

İlk *Pillars of Eternity*'nin izometrik, hikâyeye dayalı RYO'ların ölmediğini kanıtlamak gibi bir iddiası vardı. Geçtiğimiz sene içerisinde birbirinden güzel örneklerini oynamaya devam ettiğimizi düşünürsek bu iddiasını kanıtladığını söylemekte sakınca yok. *Deadfire*'sa iddiayı yükseltip Obsidian'ın daha da iyisini yapabileceğinin kanıtı olmaya niyetli. İlk oyun hemen en baştan dünyayı kurtarmaca işlerine girmek yerine daha yerel başlayıp Dyrwood'daki ruhları olmadan doğan çocukların gizemini çözmeye soyunmuştu hatırlarsanız. Gittikçe açılan senaryo daha sonraları yine evrensel konulara dirsek dayamıştı ancak "klişe bir kahramanlık hikâyesi" gibi hissettirmeden, oturaklı bir şekilde yapmıştı bunu. *Pillars of Eternity II* bizi bu sefer Dyrwood'dan ya da Eír Glanfath'ın yıkıntılarından uzaklara taşıyor. İlk oyunun sonunda tanrılarla ilgili büyük sırrı öğrenen karakterimiz, ikinci oyunun başında ışığı ve yeniden doğuşu temsil eden (ve ölmüş olduğu sanılan) tanrı Eothas tarafından saldırıya uğruyor. Caed Nua'daki kalesi yerle bir edilen, güçleri elinden alınan karakterimiz çareyi Eothas'ın peşinden Deadfire Yarımadası'na yelken açmakta ve olayların köküne inmekte buluyor. Daha girişinden tam bir *Baldur's Gate II* havasında, yine tanrılarla boy ölçüşeceğimiz, ölçeği bir anda inanılmaz artacak bir oyun olacak gibi duruyor anlayacağınız.





Yine seksen milyon büyü ve yetenek arasında kaybolmaya hazır olun elbette.

İSTEMETRE

Daha da güzeli, Obsidian'ın yapmakta olduğu sıçrayış sadece hikâye alanında da kalmıyor. Öncelikle umarım gemi yolculuğundan çok mideniz kalkmıyordur, zira işin içine Deadfire takım adaları girince kendimize ait bir gemi bulup denizlere yelken açmamak mümkün değil. Bir yandan üssümüz olarak da işleyecek olan gemimizle takım adalar arasında gezinirken korsanlara, gemi savaşlarına, çeşitli deniz yaratıklarına ve tabii bolca aumaua'ya da maruz kalacağız. Tabii dinamik hava koşullarını da unutmamak gerek; Eora'nın feci şiddetli olabilen gelgitleri düşünülürse bir limandan demir almadan önce hava koşullarını da iyice bir tartmak gerekecek gibi duruyor.

İlk oyunun attığı temellere çok daha iyi ve detaylı bir bina inşa etmekte olan *Deadfire*'da aynı zamanda yeni bir karma-sınıf sistemi de olacak. *Baldur's Gate II* demişken biraz büyücü, biraz düzenbaz olup "Kensei" modunda takılabileceksiniz yani yine. Tabii muhtemelen bu *BG2*'deki kadar dengesiz ve güçlü olmayacak, Obsidian bu konunun üzerine önemle eğiliyor. Her şekilde karakterlerin daha esnek, daha eğlenceli olacağına şüphe yok. Yarın öbür gün herkes "Ah, ne efsane bir RYO'ydu *Deadfire*..." dediğinde konuya yabancı kalmak istemiyorsanız gözünüz mutlaka takvimde olsun. **CAN**

RED DEAD REDEMPTION 2

İyimsi kötü, daha kötü ve hem çirkin hem kötü

TÜR: Aksiyon
YAPIM: Rockstar Games
DAĞITIM: Take-Two
PLATFORM: PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 1.-2. çeyrek

İsminde kabak gibi "2" yazan bir oyunun aslında ilk oyunun geçmişini anlatmasını nasıl açıklamak istersin Rockstar? Ters köşe mi? Kendince bir akıl oyunu mu? Bilmiyorum, ama *Red Dead Redemption 2*'nin aklımızı büyük ölçüde başımızdan alacağına dair müthiş bir inanç içindeyim. Tarikat kurmaya "şu" kadar yakınım, siz düşünün.

İlk oyunun (aslında serinin ikinci oyunu) başarılı yaptığı şeyleri saymakla yer kaplamak istemiyorum. Benim gibi Vahşi Batı konseptine ölüp bitmeyen bir insanın bile delicesine keyif aldığı John Marston'ın dram dolu hayatına ışık tutması açısından, net duygulandığım bir oyundur *RDR*. *RDR 2*'de göreceğimiz şeylere biraz bakmak gerekli ama, sonuçta çok daha büyük bir projeyle karşı karşıyayız.



Skyrim olsa o at o ağaca mis gibi de çıkardı.

İSTEMETRE



Ben pislik, hakiki pistlik

Oyunda Arthur Morgan adında birini oynuyoruz gibi gözüküyor. Kendisi zamanında Marston'ın da yer aldığı Van Der Linde çetesinin bir üyesi. Bir de... ciddi pislik bir insan yahu. En azından Rockstar'ın bize sunduğu kadarıyla. Onun ve çetenin yükselişini göreceğimiz *RDR 2*, bize itlik ve uğursuzluk konusunda bayağı şey öğretecek. Sonlarına doğru bir aydınlanma yaşayıp doğru yolu bulursa ucundan, şaşmayın diyeyim.

Diğer bir ihtimalse harita büyüklüğünde saklı. İlk *RDR* üç bölgede ama yaklaşık bir eyalette geçiyor, bize alıp başımızı özgürce dolaşacağımız bir vahşi batı sunuyordu. Ama yeni oyunun üç eyaleti kapsama ihtimali var ki tüm o alanın doldurulması ve keyifli hale getirilmesi gerçekten muazzam bir emek demek. Üstelik oyun geçmişte geçtiğinden (dedikodular 1906 gibi bir tarihi gösteriyor) arabalar ya da modernleşen dünyanın izleri yok, tam bir kovboy cenneti (ya da kimisine göre cehennemi) bekliyor bizleri.

Arthur'un yay ve ok kullandığı sekans yüzünden oyunda bu ekipmanları görmemiz olası. *Red Dead Revolver*'da olan, *RDR*'ye geçmeyen bu özellik oyuncular tarafından ciddi anlamda isteniyordu çünkü. Bir de trenleri soymaya dair gördüklerimiz var ki, benim heyecanımın önemli bir kısmı bu soygunlarda saklı. Tabii soygunlar aklımıza *GTA Online*'ı getiriyor, *RDR 2*'nin de bu taraflarda ciddi bir atılım yapacağı neredeyse kesin.

Tabii bu biraz da kötü haber, çünkü *GTA Online*'ın para kazanma yöntemi (ve özellikle PC'de hack'i neredeyse hiç umursamıyor olması) oyuncuları soğutuyor. Üstelik *GTA V*'in tek kişilik güncelleme almamış olması, *Online*'ın kazançta başı çekmesiyle de doğrudan alakalı. Aynı şeyin *RDR 2*'nin başına gelmesi ihtimali biraz korkutucu. Ama en azından temel oyundan ziyadesiyle memnun kalacağımızı, Van Der Linde çetesinin geçmişini, belki çift revolver'la terör estirmeyi görmek de ayrı bir keyif olacak. Ama son üç maddeyle tüm heyecanı yok edeyim: Ayılar yine başımıza dert, yetmezmiş gibi timsahlar da var, *RDR*'den dolayı Duth Van Der Vilde'in kurtulacağı kesin gibi... ■ **SARP**

ANNO 1800

Fabrikalardan dumanlar tütmeye başlamışken

TÜR: Strateji
YAPIM: BlueByte
DAĞITIM: Ubisoft
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: -

Rakamları toplamı 9 eden ve sayılarından en küçüğü 1404, en büyüğü 2205 olan bir serinin gidişatı istendiği gibi değilse, bir sonraki üyenin geçtiği tarih hangisi olmalıdır? Cevap umuyorum ki 1800 olacak. Serinin yeni oyununda 19. yüzyılın çalkantılı siyasi yapısına bulanacağız. Serinin asıl parladığı şehir kurma yapısıyla endüstri devriminin kaotik mimari güzelliği bir araya gelince seriyi yeniden canlandıracaktır diye umuyorum. 2018 isteklerim kucak dolusu güzel GZS zaten, üzme beni *1800*. ■ **TARIK**



İSTEMETRE



SONBAHAR SEZONU

Havalar serinleyecek, yapraklar düşecek, rüzgârlar esecek, yağmurlar yağacak ama biz hiçbirini göremeyeceğiz... Arada perdeyi açarsak belki ama bir tarafta Kingdom Hearts, bir tarafta WoW, bir tarafta Total War dururken kim ayağa kalkacak da perdeyle uğraşacak?

TÜR: RYO **YAPIM:** inXile Entertainment
DAĞITIM: inXile Entertainment
PLATFORM: PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

THE BARD'S TALE IV

Brian Fargo lavtasını nasıl kullanacağını bilir

Wasteland 2 ve Tides Of Numenera'yla yaşlı kurtları mest eden InXile'ın nostalji bombardımanı bu yıl The Bard's Tale'la devam edecek. 2004'te çıkan izometrik oyunun değil, 1985-91 yılları arasında DOS için geliştirilen ve birinci şahıs açısından oynanan asıl serinin devamı niteliğindeki oyun Unreal Engine 4'le hazırlanıyor. Altı kişiden oluşan bir grubu yönetecek, yanımıza iki tane de büyü yoluyla çağrılmış karakter katacak ve o zindan senin bu zindan benim dolanacağız ortamlarda. **M. İHSAN**







KINGDOM HEARTS III

Kalpleri yumuşatır

TÜR: Aksiyon/RYO
YAPIM / DAĞITIM: Square Enix
PLATFORM: PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: -



Kingdom Hearts dendiğinde içimde bir şey titreşir. Kendine gamer diyen nicelerinin alay ettiğini gördüğüm, şaheser boyutlarında bir seridir. Arkasında Tetsuya Nomura'nın olduğu bir yapım şaheser olmaz da ne olur?

Bir kez daha Square Enix ve Disney ortaklığının meyvesini verdiği, bam telimizi tıngırdatan bir yapım geliyor bu yana. Sora'yla keyblade'imizi savurup Donald ve Goofy'den bol bol destek alacağımız oyunda, bu kez keyblade'imizi pek çok forma da sokabileceğiz. Üstelik bunlara menzilli silahlar da dâhil.

Organization XIII'in yeniden ortaya çıkıp bir olmak için kalplerini aradığı ve terör estirdiği dünyada Maleficent'la Pete de bir şeyler karıştırıyor olacak. Xehanort'un tam da planladığı gibi gelen yeni Keyblade War'a karşı Sora ve arkadaşları ışığın yedi gardiyanını bir araya getirmek zorunda. Ama bundan da öte, özellikle E3 videosunda gösterilen genç Eraqus ile Xehanort'un Keyblade Wars tarihinden konuşarak satranç oynayışı bir hayli düşündürücü.

Yine Disney'in yanı sıra Pixar'ın da dünyalarında gezeceğimiz oyunda, bu defa bu oyuna has yaratılmış dünyalarda ikinci oyuna nazaran daha çok bulunacağız. Dahası, *Union X Cross*'un da tamamlayıcısı olmayacak, o kendi yolunda ilerlemeye devam edecek.

Kingdom Hearts III'te; Big Hero 6, Toy Story 3 ve Rapunzel oyuna dâhil olan Disney dünyaları arasında. Ayrıca bu kez Donald ve Goofy'nin yanı sıra ziyaret ettiğimiz dünyalardan karakterleri de ekibe katabileceğiz. Ya geçici takım arkadaşları olacaklar ya da summon yoluyla dâhil olabilecekler. Sora artık duvarlarda yürüyebilecek. Bir de hayatımıza Attraction Flow girecek. Bu sayede lunaparklardan çıkma temalar özel saldırılar formunda gücümüze güç katacak.

Sora, Roxas, Kairi, Riku, Donald, Goofy ve Kral Mickey derken bütün dostlar o sıcacık gülüşleri ve tükenmeyen iyiliklerinden gelen güçleriyle bizimle. Işığı yüreğinde taşıyan çocuğun macerası, o çocuğu tam kalbinde yaşatan oyuncular için devam ediyor! **HAZAL**

WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

Tekrar Alliance vs. Horde'a dönmek...

TÜR: DVO
YAPIM: Blizzard
DAĞITIM: Blizzard
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: -

Legion şahane bir final yapıp da unutulmaz *World of Warcraft* ek paketleri arasına adını yazdırırken *Battle for Azeroth*'la ilgili ciddi şüphelerim var doğrusu. Daha önce iki yüz elli kere işlenmiş olan Alliance ve Horde savaşına geri döndüğümüz ek paket her ne kadar ilk videolarıyla heyecanlandırmış olsa da devraldığı bayrağın ağırlığı altında ezilme ihtimali hiç de öyle az buz değil. Ancak bir yandan da optimist yanım Blizzard'ın cebinde bizi şaşırtacak, dumura uğratacak bazı sürprizler olmasını umuyor. Tamamen temelsiz de değil üstelik bu umudum; zira hem BlizzCon sonrası röportajlarda hem de fuar sonrası verdikleri demeçlerde bu ek paketin asıl tehdidinin "Eski Tanrılar" olacağına dair fazlaca ipucu vardı. O yüzden aslında iki fraksiyonun gereksiz gaza getiren savaşıyla açılıp, oradan da asıl konuya bir geçiş yapması yüksek ihtimal.

Kâğıt üzerinde artık klişe ve sıkıcı dursa da, itiraf etmek gerekir ki iki taraf arasındaki tansiyon çok uzun zamandır hiç bu kadar artmamıştı. Daha Sargeras'ın kılıcının Azeroth'a saplanışının şokunu üzerimizden atamamışken kendimizi yanan bir Teldrassil ve yağmalanmış bir Undercity'le topyekûn bir savaşın içinde bulacağız gibi gözüküyor. Şu an için bu savaşı ilginç ve merak ettirici kılansa olayların nasıl bu raddeye geldiği. Legion'a karşı kol kola savaşır ve mücadele ederken nasıl iki taraf yine bu kadar kanlı bıçaklı hale geldi ve "ev" olarak bildiği şehirleri kaybetti? *Battle for Azeroth* için Blizzard'ın tek kurşunu işte tam olarak bu soru. O mermi hedefi on ikiden vurursa bizi yine koca bir şenlik bekliyor demektir. Ama olur da ıskalarsa... yeni bir *Warlords of Draenor* faciasına kendimizi hazırlamak lazım bir yandan.

Tahminime göre 12 Haziran'da çıkacak olan Before the Storm romanından sonraki 1-2 ay içerisinde Azeroth için savaşmaya başlamış oluruz yine. **CAN**





Sen yazsana Gizem bu resimaltını ya, ben ne bileyim şimdi kim bunlar :) *(Soldaki kaynın yeğen, sağdaki amcamın oğlu. –Gizem)*





TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Bandai Namco **DAĞITIM:** Bandai Namco **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 3. çeyrek

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

Biraz havaya girelim

PS1 zamanlarında en sevdiğim oyunlardandı Ace Combat serisi ve yenisini de dört gözle beklediğimi yazmıştım daha evvelden. Son fuarlarda oyunun PSVR özel görevlerindeki performansının da gayet iyi olduğunu gördük. Onun haricinde oynanış zaten rakip hava araçlarını vurup onların füzelerine hedef olmamaktan ibaret. Ama yeni oyun bu işe içinde gizlenebileceğiniz bulutlar, hava şartlarının uçuşa etkisi ve çok daha çeşitli hava araçlarını dâhil edeceğinden (hikâye de şu aşamada sağlam gözüktüğünden) sıkmadan görevleri takip ettirecek gibi görünüyor. Sıkı it dalaşlarına hazır olun. **EREN E.**





Uçak modellemelerindeki detay akıl çıkartacak seviyede.

DAYS GONE

Zombilere bir rahat yüzü görmek de nasip olmadı

TÜR: Aksiyon /Macera
YAPIM: SIE Bend Studio
DAĞITIM: Sony
PLATFORM: PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: -



PS3 konsolumu edinmemden sonra, ilk olarak *Uncharted* serisine göz ve el atmıştım. PS4'teyse, *Batman* sürümünü almama ve *Arkham Knight* pakete dâhil olmasına rağmen, *The Last of Us Remastered*'ı ilk iki - üç gün içinde bitirdim. Konsola özgü yapımlar arasında ne tür, nasıl oyunları sevdiğimi belirtmek için verdim bu hafiften nostaljiye dönüşmeye başlayan minik bilgileri. Bu yılın ilk yarısında sanal ve gerçek mağaza raflarına çıkması beklenen, benim de beklediğim ve bahsedeceğim türdeki *Days Gone* da sevdiğim, saatlerce büyük ekran karşısına kilitlenme sebebim olacak türden oyunlar arasında.

Keşfet, üret, biraz da dövüş

Basit ve tanıdık gelen bir öykü söz konusu: Yakın gelecekte, bir virüs salgını sonucu insanlığın büyük kısmı "Freakers" denilen zombilere dönüşmüştür. Bu salgının başlamasından iki yıl sonra, kendisine adres olarak doğa ananın kucağını seçen Deacon St. John adlı bir motosiklet sürücüsünü kontrol edeceğiz. St. John, salgından önce bir motosiklet grubunun üyesi ve yeryüzünün sağlıklı günlerinde öğrendiği bilgi ve becerileri, sürü halinde gezip en yakınlarındaki canlıya saldırmayı düstur edinmiş zombilere, açlık ve hastalığa karşı mücadelesinde çok işe yarayacaktır. Tahta, metal parçaları, ufak tefek alet edevat gibi nesneleri işe yarar eşyalara dönüştürmek, yakın dövüş, ateşli silah ve yay gibi açık dünya aksiyon oyunlarının olmazsa olmaz gereçlerini geliştirmek gibi işlerde kullanacağımızı tahmin etmek zor değil.

Oynanışın diğer önemli dalı dövüş kısmı bana çok özgün, değişik gelmedi açıkçası. Keşfetme ve görev tamamlama kısımları ve yapımcıların bu konular üzerine açıklamalarıysa daha ilginç görünüyor. Hava durumu değişken, aydınlık ve ılık bir havada veya karlı, soğuk, sisli ve zorlu bir ortamda ilerleyebiliriz ormanlık arazide. Kurt sürüsünün saldırması, bir ağacın hemen ardında kalabalık bir zombi grubunun belirivermesi gibi dinamik olaylar da gerçekleşecek. Görev noktalarına ulaşmanın da, görev tamamlamanın da birden fazla yolu olacak. Gizlilik ve topyekûn saldırı gibi seçeneklerimiz olacağı gibi. Bu iki yöntemi karıştırmak, tuzaklardan faydalanmak, zombi gruplarını haydut çetelerinin üstüne salmak gibi yollardan yararlanmak oynanışa çeşitlilik katacak.

Seslendirme, animasyonlar, grafik ve kontroller gibi teknik konularda iyi not alacak gibi duran *Days Gone*'ı sadece iki oynanış videosunun ardından "ah bir de co-op modu da eklense ne güzel olur" düşüncesi eşliğinde bekliyorum şimdiden. ■ **NOYAN**





İstila öncesinde sahip olduğu becerileri efektif kullanabilen bir karakter John.





Asıp kesme olayını fazla düz anlamışsın be abi.




Kırbaç birincil silahımız.

DARKSIDERS III

Bu kez başrolde Gazap var

TÜR: Aksiyon
YAPIM: Gunfire Games
DAĞITIM: THQ Nordic
PLATFORM: PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: -

Mahşerin Dört Atlısı'nın insanlarla, meleklerle, şeytanlarla ve bir de Charred Council'le olan derdi üçüncü oyunda da bitmiyor. Bu defa ekibin tek kadın üyesi Fury, nam-ı diğer Gazap'la meydanlara çıkıyoruz. 7 Ölümcül Günah'ın kol gezdiği dünyada Charred Council, Fury'i çağırarak dengeyi yeniden sağlamasını istiyor.

Tahmin edilmesi güç ve gizemli olarak tanımlanan Fury ablamız, önceki iki kardeşinin aksine büyü gücüne sahip. Oyun, tıpkı ikinci gibi War'un başrolü oynadığı birinci oyunla paralel bir zamanda geçeceğe benziyor. Önce kılıç, sonra sabanla (Strife'ın silahlarını saymazsak) melek şeytan demeden sille tokat giriştiğimiz seride bu defa kırbacımızla düşmanları dize getireceğiz.

İkinci oyunun sonunda dört kardeşi gördüğümüz çizimde çok daha feminen duran Fury'nin, adına yaraşır bir biçime kavuşmuş olması beni oldukça mutlu etti. Kaslı yapısı ve güçlü duruşuyla isminin hakkını verecek gibi görünüyor. Pata küte dalınacak yeni düşmanlar Danışma'dan form doldurabilirler. **HAZAL**

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Tarih MS 190. Mekân Çin.

TÜR: Strateji
YAPIM: Creative Assembly
DAĞITIM: Sega
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar

İşte bu iyi geldi be! Bildiğiniz gibi ana *Total War*'lar ikiye ayrıldı: Fantastik olanlar ve tarihi olanlar (aralardaki küçük yapımlar hariç). Yapımcı ekipleri de farklı hatta bu kolların. Seri iki yıldır *Warhammer*'larla devam ederken tarihsel ekip yeni bir oyunla uğraştığını söylüyordu ve hatta bu oyunda *Total War* serisinin daha önce uğramadığı bir tarihi döneme gidecektik. Nihayet beklenen duyuru geldi: Çin'in hakkında nice romanlar, filmler, diziler, oyunlar yapılan Üç Krallık dönemi. Yani M.S. 190 ve sonrası.

Bu dönemde Çin'in başında çocuk yaştaki imparator Xian var ve kendisi Dong Zhuo ismindeki generalin kuklası durumunda ki Dong Zhuo bayağı baskıcı ve zorba bir lider. Çin'den çeşitli aileler ona karşı bir koalisyon kurar ancak bu koalisyon da çok sağlam temellere dayanmaz, ülke bölünür falan filan (yalnız koskoca ülke tarihini böyle laubali özetlediğimi duysalar herhalde yaşatmazlar beni Çin'de).

Total War: Three Kingdoms'tan oynanışa dair bir şey görmedik şimdilik. Bir tek kahramanların ön planda olacağı kanısı hâkim ama tabii *Warhammer*'larda olduğu gibi bin kişiye dalan kahramanlar da abes olur tarihi bir oyunda. Nasıl bir denge kuracaklar göreceğiz.

TW: Warhammer insanı olarak *TWW3* istiyordum asıl ve tarihi oyun çıkarsa oynamaya niyetim yoktu ama sanki tek bir oynanış videosuyla tavlanabilecekmişim gibi hissediyorum. Sonumuz hay'rolsun. **ÖMER**

Henüz sadece sinematik duyuru videosu yayınlandı, biraz oynanış da görmek ister bu gönül tabii.





KIŞ SEZONU

Geldik aslında gayet de hepsi 2019'a veya ötesine ertelenme ihtimalleri olanlara. Shenmue kesin gidici bir kere. Anthem de dünden razı ertelenmeye zaten. Eh, kalan sağlar bizimdir. Tabii olağan şüphelilerimizin çoğunun da bu sıralarda çıkacağını unutmayınız: FIFA, FM, CoD, muhtemelen BF, muhtemelen AC...





Mis gibi post-nükleer memleket havası solumak için metroyu terk edip yukarı çıkma zamanı.

METRO EXODUS

Metro deyince yeraltı geliyor insanın aklına ama...

- **TÜR:** FPS
- **YAPIM:** 4A Games
- **DAĞITIM:** Deep Silver
- **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 4. çeyrek

Metro Last Light'ı bitirdiğim andan itibaren heyecanla bekliyordum üçüncü Metro oyununu. Artyom'un serüveninin nasıl devam edeceğini deliler gibi merak ediyor, Dmitry Glukhovsky'nin romanlarından uyarlanan bu dünyaya bir an evvel geri dönmeyi arzuluyordum. Ama hiçbirimiz bu dönüşün açık-dünya tarzı oynanış mekaniklerine sahip bir yapımla olacağını tahmin etmemiştik. Ve bu bile başlı başına bir heyecan sebebi!

Metro Exodus, hem ikinci oyunun hem de Metro 2035 romanının bittiği yerden başlayacak. Parmaklarımızın ucundaki karakter bir kez daha Artyom olacak elbette. Ancak bu kez Metro'nun karanlık tünellerinden ziyade, Rusya'nın nükleer felaket sonrası harap olmuş topraklarını gezeceğiz. Üstelik Aurora adında, modifiye edilmiş bir buharlı tren de emrimize amade ve hayatta kalan bir grup insanla birlikte Moskova'dan kaçıp doğuya doğru yolculuk ederek yaşanılabilir yeni alanlar arayacağız.

Yolculuğumuz tam bir yıl sürecek ve kıyamet sonrası Rusya'nın dört mevsimini birden yaşayacağız; yeri gelecek bahar aylarında arazileri arşınlayacak, yeri gelecek sert tipi fırtınalarıyla baş etmek zorunda kalacağız. Üstelik buna bir de gece-gündüz döngüsü eklenecek ve işler iyice şenlenecek. Sizin de bildiğiniz gibi, Metro evreninde bazı yaratıklar sadece geceleyin ortaya çıkıyor ve o saatlerde etraf iyice tehlikeli bir hâl alıyor. Havanın yavaş yavaş kararmaya başladığını fark edip can havliyle lokomotifimize ulaşmaya çalıştığımızı, bu esnada da durmadan gaz maskemizin filtresini kontrol ettiğimizi şimdiden sık nefeslerle gözümde canlandırabiliyorum.

Buna ek olarak doğada yer alan bu mutasyon geçirmiş canlıların kendi ekosistemleri ve davranış biçimleri de olacak. Vardığımız her yeni bölgede yeni yaratık çeşitleriyle karşılaşacağız. Ayrıca farklı kültürlere sahip başka insanlarla tanışma, hatta bazılarından yeni görevlerle alma şansımız da olacak.

4A Games ekibi yeni oyunun hem öncekiler gibi çizgisel hem de açık-dünya benzeri alanlar içeren bölümlerin bir karışımı olacağını söylüyor. Yani sizin anlayacağınız canımızın istediği gibi dolaşabileceğimiz uçsuz bucaksız bir harita olmayacak karşımızda. Onun yerine muhtemelen trenimizle aralarında seyahat edeceğimiz, daha küçük çaplı alanlar bekliyor bizi. Tabii önceki oyunlara nazaran çok daha geniş haritalara sahip olacak burası.

Metro Exodus'un dikkat çeken bir başka özelliği de silahlarımızı modifiye edebilecek olmamız. Bunu yapabilmenin farklı farklı yollarının bulunacağı ve karşılaştığımız yan görevlere elimizdeki silahların durumuna göre değişik açılardan yaklaşabileceğimiz söyleniyor. En az bunun kadar dikkat çekici olan bir diğer özellikse ekip üyelerimizin tamamının hayatta kalamayacağı ve aldığımız kararlara göre bazılarının öleceği.

O değil de Kara DeriliIer'e ne oldu? *Last Light*'ın sonunda olanlar *Exodus*'u nasıl etkileyecek? Lokomotifimiz kendine özgü oynanış mekanikleri içerecek mi? Kara tren gecikir, belki hiç dönmez mi? Hepsini bu yılın kış aylarında öğreneceğiz. **M. İHSAN**

SOUL CALIBUR VI

Silahlı Tekken'den fazlası

TÜR: Dövüş
YAPIM: Project Soul
DAĞITIM: Bandai Namco
PLATFORM: PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: -

1998'i nasıl hatırlıyorsun derseniz o yılın özellikle soğuk olduğunu ve ilk kez Playstation aldığımızda eve gelirken yolda kalan otobüsten inip buz tutmuş dik bir yokuştan aşağı indiğimizi hatırlarım babamla. Dönemin iki tane babayiğit 3D dövüş oyunundan *Tekken*'in de yapımcısı olan Namco'nun bana göre o seriden daha orijinal mekanikleri olan *Soul Edge*'iyle de (veya batıdaki ismiyle *Soul Blade*) tanışmam o kışa rastlar. Sonrasında çıkan her *Soul Calibur* oyununu da oynadım ve favorim 3 olarak kaldı. 4 ve 5 her ne kadar oyuna yeni mekanikler ekleseler de özellikle aşırı konuk karakter kullanımından ve öykü sunumunun zayıflamasından dolayı beni pek bağlayamamışlardı. E doğal olarak seri de uzun bir uykuya yattı ve hemen her klasik serinin yeni versiyonlarının yapıldığı bir altın çağ gibi olan PS4'te boy gösterecek olması da gayet normal.

İlk yenilik Reversal Edge denilen bir kontra atak sistemi ve kısa bir süre içinde dövüşçülerin taş, kâğıt, makas tarzı tuşlara basmasına dayalı dinamik bir sahne yaratıyor. Serinin olmazsa olmazı arena dışına düşme, 8 yollu kaçış sistemi, bitirici hareketler ve birbirinden hayli ayrışan egzotik karakter seçkisi de dönenler arasında. Bu arada yapımın ilk oyunun hikâyesini genişletilmiş bir şekilde anlatacağı ve daha aydınlık bir atmosfere sahip olacağı da belirtildi ki bence bu iyi haber.



En kısa zamanda o tıraş bıçağını kenara koy Mitsurugi, böyle olmamış.



Şimdilik yalnızca birkaç karakter gösterilmiş olsa da siz sayının 25'in altına inmeyeceğine garanti gözüyle bakın. Ayrıca yapımın zamanında eleştiri oklarına hedef olan kadın karakterlerinin görünüşlerinde geri adım atmayacağı da konuşulanlar arasında. Pek çok dövüş oyunu gibi *Soul Calibur VI* da Unreal Engine 4 kullanıyor ve görsellik serinin tepe noktasına ulaşmış şimdiden. Özellikle mekân tasarımları ve karakter animasyonları gayet şık duruyor ki genç bir Mitsurugi görmek serinin hayranları arasında sağlam bir nostalji yaşatmıştır bile. Hoş, benim adamım Siegfried veya Kilik olacak yine ama yenilenmiş bir Sophitia görmek gerçekten güzel oldu. Oyunun tarihinde Kratos, Darth Vader, Yoda, Ezio gibi konuk karakterler görmemizden sebep insan yeni yapımda kimin olacağını da merak ediyor haliyle. Benim tahminim artık her yere misafirliğe giden *FF XV*'in bunalım prensi Noctis yönünde ama *NieR: Automata*'nın 2B'sine de hayır demeyiz şimdi. *Tekken*'in Yoshimitsu'su zaten banko eleman, onu da yeni oyunda kesin görürüz. Vallahi güzel geliyor oyun, elimizde bileme taşları hazır ola geçtik bekliyoruz. **EREN E.**

ŞİMDİLİK DUYURULAN KARAKTERLER: MITSURUGI, SOPHITIA, NIGHTMARE, GROH, XIANGHUA VE KILIK.

TÜR: Aksiyon/Macera **YAPIM:** Neilo, Ys Net **DAĞITIM:** Deep Silver **PLATFORM:** PC, PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 3.-4. çeyrek

SHENMUE III

2018? Zor...

Çapı bu denli geniş bir bağımsız oyun ne kadar hızlı yapılabiliyorsa o kadar hızlı ilerliyor Dreamcast efsanesi Shenmue'nun devamı. Yönetmen Yu Suzuki, Unreal Engine'le çalışmanın zorluklarından bahsetti ve oyunda 100'ün üzerinde etkileşime girebileceğimiz karakter olduğu bilgisini verdi. Ekip bu dev maceranın ana hatlarını belirleyip modelleri tamamlamış olsa da daha yapacak çok iş var. 2018 duyurusu duruyor ama benim tahminim bu oyunun ancak 2019 sonunda çıkacağı yönünde. Bu arada Sega'nın ilk iki oyunun elden geçmiş versiyonlarının güncel konsollara çıkartacağı söylentileri de var. Eh, 3. oyun gelene kadar ancak biterler zaten. **EREN E.**



Üçleme diye çıkmıştı ama üçüncü oyun bugünlere kısmetmiş.

TÜR: Korku **YAPIM:** Cyanide **DAĞITIM:** Focus Home Interactive **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

CALL OF CTHULHU

Ararsa meşgule verin

Ne hikmetse Cthulhu oyunlarının geliştirilme süreci pek bir lanetli geçiyor. Focus'un 2014'ten beri geliştirdiği Call of Cthulhu da benzer bir kadere sahip. Bu süre zarfında önce Fransız Cyanide Studios katıldı işin içine, sonra da çeşitli fuarlarda birkaç fragman gördük. Ama aradan geçen 4 yıl içerisinde hâlâ bir oynanış videosu izlemiş değiliz. Şimdilik tek bildiğimiz özel dedektif Edward Pierce'ı yöneteceğimiz ve hem soruşturma hem de gizlilik etmenleri içeren bir oyunla karşılaşacağımız. **M. İHSAN**





PHOENIX POINT

Kadro çok sağlam

TÜR: Strateji
YAPIM: Snapshot Games
DAĞITIM: Snapshot Games
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: 4. çeyrek

Orijinal *X-Com*'u yaratan ekibin tekrar iş başına geçmesi sizde de büyük heyecan uyandırmıyor mu? Oyunun baş tasarımcısı Julian Gollop kolları sıvadı, yanına o müthiş müziklerin bestecisi John Bromball'ı ve *The Talos Principle*'ın yazarlarından Jonas Kyratzes'i alarak işe koyuldu. İşte sadece bu isimler bile *Phoenix Point*'in beklentilerimizi karşılayacağının garantisi.

Oyunda yine *X-Com*'da olduğu gibi uzaylılara karşı sıra-tabanlı taktik ve strateji işlerine gireceğiz. Bu seferki düşmanlarımız neredeyse tüm insanlığı ortadan kaldıran Pandoravirüs'ün yan etkisi olarak ortaya çıkan mutantlar. Kendisini klonlama ve taktiklerimize uyum sağlamak için görünüşlerini değiştirme yeteneğine sahip olan bu uzaylıları haklamak çok keyifli olacak. Bu tür durumları önlemekten sorumlu Phoenix Project'in bir üyesi olarak insanlığa meydan okuyan bu mutantların canına okuyacağız. Oyunun hikâyesinin bu sefer biraz daha korkuya kaçacağını söyleyebilirim ayrıca. Rasgele mutasyon geçiren yaratıklar kim bilir ne korkunç biçimlerde karşımıza çıkacaklar... **ESER**

YENİ XCOM'LAR BU KADAR TUTARKEN AYNI KİTLEYE OYNAYAN NEDEN DAHA FAZLA OYUN YOKTU Kİ ZATEN?



Phoenix Point'te XCOM'lara nazaran daha grotesk tasarımlar bizi bekliyor.







ANTHEM

Hadi kurtar şu imajını BioWare

TÜR: Aksiyon / RYO
YAPIM: BioWare
DAĞITIM: Electronic Arts
PLATFORM: PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 4. çeyrek

Çıkışıyla birlikte *Destiny*'nin incelemesini yazmak için PS4'ün başına oturmuştum. Hayatta istediğim birçok şeyi verme ihtimaliyle çıkıp gelmişti *Destiny* çünkü. Ekip olarak ilerlenen senaryo. Açık sayılabilecek haritalarda gönlünce görev yapabilmek. Bilim kurgu öğeleri. Loot. Takım çalışması. Ah bir de o birinci kişi kamerası olmasaydı... ve tabii yanlış yaptığı onlarca diğer şey.

Ama neyse, *Anthem*'ı benim için en özel yapan şey kamera açısı aslında. Biliyorum, komik ve birçok insan bu kadar küçük bir noktaya takılmaz. Ama ben geliştirdiğim, ekipmanlarını giydirdiğim, tipini ayarladığım, özendiğim, kendimle özdeşleştirdiğim karakteri hep görmek istemişimdir. O nedenle *Anthem*'ın tanıtımından itibaren tırnaklarımı kemirmem normal diye düşünüyorum. Kemirme eylemiyse sadece heyecandan dolayı değil, BioWare ve EA'in bir başka güzel fikri rezil etme ihtimali yüzünden de feci geriliyorum.

Hakkında çok az şey bildiğimiz, bilmediğimiz şeyler miktarında da şüphemiz olan bir oyun *Anthem* bir taraftan da. Casey Hudson'ın (*SW: KoTOR, KoTOR II, Jade Empire, Mass Effect*) BioWare'e geri dönmesi güzel bir haber olsa da kayıplar çok. BioWare son birkaç yılda ciddi kan kaybetti ve isminin ağırlığını taşımıyor. *Anthem*'la ilgili tek korkutucu şey bu da değil üstelik. 2017 E3'te Xbox konferansındaki o video buram buram "prototip" kokusuna sahipti. Zaten önceden yazılmış, sahte heyecanlara ve şaşkınlıklara sahip oyun videolarından nefret ediyoruz hepimiz. Ama bize *Anthem*'ın dünyasıyla ilgili temel bilgileri de verdi: Vahşi ve yabani bir dünya, o dünyayı araştırabilen Javelin adında zırhlara sahip kaşifler (ki isimleri Freelancer), farklı sınıfların farklı rollere sahip olması, birlik olmanın getirdiği heyecan, drop in/out işliyor gibi gözüken sistem, ortalama savaş mekanikleri... (övecekken bile oyunun beline vurmaya kalkışmasam keşke). Güzel bir düşünce var *Anthem*'ın arkasında, görüntüler ve söylenenler konseptin de, görsel dilin de çekici olduğunu gösteriyor. Ama patlayacak mı? Muhtemelen. Patlayacak olan oyunlara salyalar damlayarak bakmak bizlik mi? EVET! ■ **SARP**

TÜR: Aksiyon/RYO **YAPIM:** Experiment 101 **DAĞITIM:** THQ Nordic **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

BIOMUTANT

Rakun sevmemiz kaçınılmaz hale geldi

Eski Just Cause yapımcılarının yeni stüdyosunun ilk oyunu Biomutant ve sunduğu özgürlükler açısından Just Cause serisini aratmayacak gibi duruyor. Biyolojik bir felaket sonrası zarar gören ekosistemi ve Hayat Ağacı'nı kurtarmaya çalıştığımız oyunda Rocket Racoon'a fena halde benzeyen ve bir hayli özelleştirebildiğimiz ana karakterimizle aksiyonun dibine vurup, seçimi bol RYO elementleriyle haşır neşir olacağız. Hack & Slash yapısına yakın olan Biomutant epey çılgınca işler yapmaya geliyor gibi. Yalnız o mekân ve ışıklandırmaların sağlam bir elden geçmesi lazım. ■ **EREN E.**



İNCELEME





İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Alchemist's Castle	7+	-
Astroneer (EE)	-	-
Black Desert Online	7	73
Black Mirror	5	62
Cat Quest	8+	79
Caveman Warriors	8	-
CS2D	6	-
Deep Sky Derelicts (EE)	-	-
Destiny 2: Curse of Osiris (DLC)	5	63
Doom VFR	5	69
Eve Valkyrie - Warlords (Update)	-	-
Fallout 4 VR	6	78
Getting Over It with Bennett Foddy	7	-
Hello Neighbor	3	38
Hidden Agenda	7	66
Mother Russia Bleeds	7	70
Okami HD	9	88
PlayerUnknown's Battlegrounds	8+	85
Reigns: Her Majesty	7	81
Riot: Civil Unrest	5	-
Seven: The Days Long Gone	7	69
SpellForce 3	7	74
Star Wars: Battlefront II (Update)	-	-
SteamWorld Dig 2	8	85
Steep: Road to the Olypmics (DLC)	7	70
Tartarus	6	62
The Elder Scrolls V: Skyrim VR	5	77
Tom Clancy's The Division (Update)	-	-
Total War: Rome II - Empire Divided (DLC)	6	62
Tower 57	7	72

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
Absolutely: A True Crime Story	72
Bridge Constructor Portal	62
Finding Paradise	68
Gorogoa	76
I fell from Grace	71
Legrand Legacy: Tale of the Fatebounds	63
Life is Strange: Before the Storm	60
Monster Hunter: World	52
Police Tactics: Imperio	77
Street Fighter V: Arcade Edition	64
They Are Billions (EE)	75
Tiny Metal	67
Tower of Time (EE)	74
Unrect	66
Vaporwave Simulator	72
Wheel Riders Online	70
Wild Wolf (EE)	73
World of Warships: Blitz	73



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

DOSYA İNCELEME

MONSTER HUNTER •WORLD•

VAHŞİ BİR ZARAFET

EREN ERYÜREKLİ



Dergide *Monster Hunter*'a bu denli tutkuyla düşkün olmamın nedenlerini merak edip sormuştu Serpil bir seferinde, ben de birkaç madde sayıp döktükten sonra demiştim ki; "bir gün herkes *Monster* Hunter oynayacak". Nihayetinde yaşam tarzımız ne kadar değişirse değişsin genlerimizdeki o avcı ruh hâlâ var. Ve işte o gün bu gündür dostlar.

Bu kadar yakın olacağını kestiremezdim tabii ki ama savımda haklı çıktığımı görmek mutluluk verici. Çünkü diğer aksiyon oyunlarının veya geniş çaplı RYO'ların içinde zaten *Monster Hunter*'ı oynadınız ve sevdiniz siz. *Skyrim*'in veya *Dragon Age*'in ejderleriyle kapışırken buradaki hissi aldınız. Hatta *Horizon: Zero Dawn, Final Fantasy XV*, *The Witcher III*'te bile *Monster Hunter*'dan izler bulabilirsiniz. Fazla yabancılık çekmeyeceksiniz.

Beni baştan yarat

Capcom 2004'te seriye başladığından beridir aslında çok çok iyi işleyen bir formülü geliştirmekle yetinmişti. Evet, seriye sürekli yeni canavarlar ve silahlar eklenmiş, yeni oynanış mekanikleri icat edilmişse de serinin özü hep "büyük canavarı öldür, onun malzemesinden yeni silah yap ve daha büyük canavarları öldür" şeklindeydi. Bu sistemin saat gibi tıkır tıkır işleyişi yapımcıların yıllarca ellerini korkak alıştırmalarına ve (her ne kadar çok eğlenceli oyunlar olsa da) serinin kendini fazlasıyla tekrar etmesine sebep oluyordu. Serinin uzun yıllar el konsollarına hapsolması kısıtlı teknik imkânlarla baş etmeye çalışmasını gerektirmişti. Şimdiye dek.

Eğer zaman düz bir çizgi olsaydı durduğumuz yerden bakınca hem geriyi hem de ileriyi görebilirdik ve yaşamanın hiçbir eğlencesi kalmazdı. Aksine zaman inip çıkan bir borsa grafiği gibidir veya bir çocuğun pastel boya karalaması gibi. Sürekli birbirinin içine geçen çok boyutlu bir ağ gibidir zaman ve öngörülemezdir. Bu bilinmezlik insanı hep bir yerlere sürükler. Seriler ve firmalar da böyledir. Uzun süre aynı şeyi yapmışsanız zaman sizi değişime doğru sürükler. Capcom da kaçınılmaz olarak *Monster Hunter* serisini (ki dünyada 40 milyondan fazla satmış bir dizi oyundan bahsediyoruz burada) yenilemeliydi. Ama öyle bir yenilemeliydi ki hem eski sadık kitlesini korkutup kaçırmamalı hem de seriye olabilecek en büyük sayıda yeni insanı çekmeliydi. Haklarını teslim edeyim *World* bu işi çok iyi becermiş. Beklentileri uzaya çıkmış beni bile mutlu edebildiyse eminim çoğu kişi de yaşayacağı bu saf deneyimden memnun kalacaktır. Ama buralara gelmeden önce gelin biraz anlatayım bu oyunda ne yapıyoruz ne yapmıyoruz.

Ava gittik manzara seyrettik

Yüzdelere bölersek eğer, oyunun %50'si savaşmakla, %20'si keşif ve kaynak toplamakla, %30'u da eşya yapmakla geçiyor diyebilirim. Yukarıda bahsettiğim klasik formül burada da değişmemiş. Yine olayımız birtakım dev yaratıkları kesmek ve onlardan gelen malzemelerle süpersonik bir avcı olmak üzerine kurulu. Lakin oyunun bunu sunuş şekli kesinlikle değişmiş. Bir kere getirilen zibilyon tane değişiklikle kaynak toplama, görev dengeleri ve bunların oyuncuya aktarımı ustaca yontularak seriyle ilk kez tanışanlara göre yumuşatılmış. Güzelleştirilmiş. Hani iyi çalışan ama boyası akmış paslanmış bir araba düşünün, hah işte o boyayı yenileyip, cilasını çekmiş Capcom yeni oyunda. İyi de etmiş.

İkincil olarak bu sefer hikâyeye ciddi bir uğraş verilmiş. Gökdelen boyutlarında yürüyen volkan gibi bir canavarın göç etmesi üzerine kurulu öykümüz. Hani en tepesinden aşağı tükürseniz buhar olur yarı yolda, öyle bir arkadaştan bahsediyorum. Bu öykü hiçbir anında fazla derinleşmeye çalışmadan, saçma sapan şaşırtmacalarla uğraşmadan ve natüralist tonunu da koruyarak insan ve doğanın güçleri arasındaki çekişmeyi anlatmayı seçmiş. Bence yeterli, kimisi klişe de bulabilir. Ama zaten tüm olayı zorlu boss savaşları olan bir yapımdan bu kadar bir hikâye gelmesi bile kendi içinde küçük bir devrim gibi. Hatta onu birazcık ciddiye almanız halinde ufaktan bir Prenses Mononoke tadı almanız bile mümkün.

Biz eski kıtadan yeni yeni gelişmeye başlayan yeni kıtaya filosuyla gelen bir avcıyız ve işimiz Astera isimli mekânımızdan görevler alarak, doğadaki tehlikeli yaratıkları elemine ederek, araştırma ekibinin bu yeni habitatı keşfetmesini sağlamak. Burada "dünya" kelimesi anahtar rolü görüyor ve hem oyunun ismi hem içeriği hem de getirdiği yenilikleri özetliyor aslında.

Öncelikle şunu belirtmek gerekir ki eski Monster Hunter oyunlarında teknik yetersizliklerden ötürü avlandığınız bölgeler arasında yükleme ekranları olurdu ve bu alanlar çok da büyük sayılmazdı. *World*'ün ilk ve en iyi yaptığı şey bu alanları birleştirip devasa ve kesintisiz gezilebilen bütünlüklü ekosistemlere sahip haritalara dönüştürmek olmuş. Zaten yapımcılar kendisi de diyor; ilk etapta yaratıkların olmadığı bir haritada sadece kaynak toplama amaçlı bir prototip yapmışlar ve bunu ilgi çekici hale getirmek için çaba sarf etmişler. Bu mantık işe yaramış. Haritalar o kadar detaylı ve özenli tasarlanmış ki içlerinde kaybolmanız işten bile değil.

Neyse ki yanınızda yol gösterici ışıldayan böcekler var da haritada gezmenizde yardımcı oluyorlar. Bazıları bunun oyunu kolaylaştırdığını düşünse de bazen dakikalarca bir canavarın izini bulamadığımı hesaba katarsak



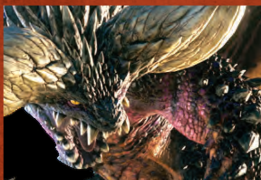
Henüz ısınma turları. Bol bol görev almışım, onlar için gerekli şeyleri toparlıyorum.

BAŞIMIZIN YENİ BELALARINI TANIYALIM



ODOGARON: Derisi yüzülmüş bir köpeği andıran Odogaron hem görsel hem de işitsel olarak son derece ürkütücü ve grotesk bir tasarıma sahip. Ekranın uzaklarından gerilip üstünüze yaptığı ani saldırılar ve tavanlardan falan destek alarak yaptığı hareketler canınızı fena halde yakacak. Üstüne verdiği kanama hasarını ve saldırılardan atik şekilde sıyrılmasını da eklerseniz tam bir baş belası elde etmiş olursunuz. Buza zayıf oluşu ve ayaklarına çalışınca kolay devrilmesi içinize birazcık su serpebilir.

NERGIGANTE: Oyunun baş canavarı olan Nergigante, ismi gibi heybetli, biraz Diablo'yu çağrıştıran bir tasarıma sahip. Bu kaslı arkadaşın en önemli özelliği vücudundan sürekli olarak bir sürü diken çıkarması ve eğer kırılmazlarsa bunların silahınızı sektirecek sertliğe kavuşması. Buna maruz kaldığınızda tek atan saldırılarını da eklediğinizde kendisinin ne kadar sağlam bir rakip olduğunu anlayabilirsiniz. Ona karşı en iyi taktik uzaktan bombalamak, yanlarına, arkasına veya karnının altına geçip saldırmak. Elektrik hasarına zayıflığı da aklınızda bulunsun. →





Avcı kartınızı diğer oyuncularla paylaşarak birbirinize daha iyi destek olabilirsiniz.



bence çok faydalı bir yenilik olmuş bu arkadaşlar. Ayrıca türlü çeşit flora (bitki örtüsü) ve faunasıyla (hayvan topluluğu) yaşayan bir dünya duygusunu çok net aldığınız alanlar buralar. Gerçekten de büyük yaratıklar olmasa bile keşfetmesi, gezmesi çok zevkli. Hele hele Coral Highlands haritası benim bugüne değin bir oyunda gördüğüm en güzel üç mekândan birisi. Sualtı dünyasının o tuhaf oluşumlarını yeryüzünde görüyormuş hissi yaratan, muazzam düşünülüp uygulanmış sürreal bir mekân Coral Highlands. Serinin gerçeklikle olan bağlarının hafif oluşu bu fantazya dünyasında yapımcıların tüm hayal güçlerini ortaya sermelerine yaramış ve yüzüncü kere de gezseniz etkileyiciliğinden bir şey kaybetmiyor bu alan. Oranın hem ekolojik hem de görsel karşıtı konumunda olan Rotten Vale'se cehennemî atmosferiyle en sağlam kabuslarınıza arka plan olabilecek düzeyde bir yer ve tahmin edebileceğiniz gibi sakinleri pek de hoş varlıklar değil.

Dünya sözcüğünün ikinci ve Capcom için daha hayati olan anlamıysa oyunun tarihinde ilk kez tüm dünyada aynı anda çıkması ve her ülkeden oyuncunun ortaklaşa oynayabilecek oluşu. Bu önemli, zira bugüne kadar hep Japonya'da popüler olan ve ancak 3DS'teki son iki oyunla Batı'da dikkatleri çeken seri *World*'le birlikte zamanın değişimi dikte etmesine direnmeyerek yıllar sonra güçlü ev konsollarına dönüş yapıyor. Zaten yukarıda bahsettiğim hayran olunası güzellikte ortamlar hep yeni nesil konsolların gücü sayesinde gerçekleşebilmiş. Ha oyun PC'ye de çıkacak ama ona henüz var, bilgisayarlarında bu yepyeni dünyaya adım atmak isteyenler sonbahara kadar beklemek durumundalar.

Bu görsel ziyafet PS4 Pro (ve muhtemelen X-One X'te) çok daha akıcı çalışsa da ilk sürüm konsol sahipleri de memnun kalacaklardır oyunun performansından. Oyun PS4 Pro'da ilk açılışta üç seçenek sunuyor size. Bunlar sırasıyla çözünürlüğü 4K yapıp 30 fps oynamak, 1080p oynayıp framerate'i 30'un üstüne çıkarmak ve stabil 1080p 30fps'de daha cilalı görsellerle oynamak. Açıkçası ben son iki seçenek arasında büyük bir fark göremediğimden daha yüksek fps'de oynamayı seçtim ve gayet memnun kaldım performanstan. Size de onu öneririm. Klasik PS4'teyse nadiren de olsa fps düşmeleri var ama yerlerde sürünen bir performans olmadı hiç. Son kertede oyun orada da gayet güzel görünüp çalışıyor, gönül rahatlığıyla edinebilirsiniz.

Doğa kaostur

Mevzuya hafiften ısındığınızı düşündüğüm için artık oyunumuzun esas cazibe mıknatıslarını anlatmaya geçebilirim. Yani canavarlar. Bunu ufak bir anıyla anlatayım. Görevlerden birinde Rathian isimli ejderhamsı bir hayvanı avlamam gerekiyordu ve zehirli pençeleriyle, alev püskürten koca ağzıyla Rathian zaten başlı başına zorlu bir rakipken, aynı habitatı paylaştığı diğer canlıların en azından bu görev için daha güçsüz olmasını bekliyordum. Sonuçta görev bazlı bir oyundan beklentiniz hemen hedefe ulaşmak, onu alt etmek ve ödülleri toplamaktır. Benim tamamen rastgele gelişen senaryomsa çok daha acımasızdı.

Rathian'ı buldum, boyumdan büyük dev kılıcımla komboları döşüyorum, bir sorun yok. Tam bu sırada ormanın derinliklerinden Anjanath isimli T-Rex benzeri arkadaş çıkageliyor ve ikisi kapışmaya başlıyor-




Ortam çok leş!



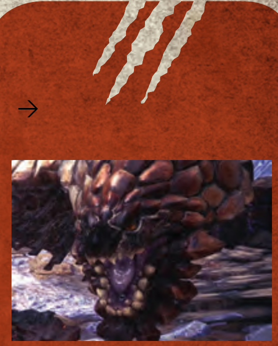
OYUN İNSANIN İÇİNDEKİ AVCI İÇGÜDÜLERİNİ GIDIKLAMAYI MÜTHİŞ BAŞARIYOR.

lar. İkisi de ateş püskürten ve hareket ettiklerinde benim pestilimi çıkartacak canlılar olduklarından ben mücadeleyi National Geographic belgeseli izler gibi çalıların içinden izlemeyi tercih ettim. Bu bölge savaşını uçma avantajını kullanan Rathian kazandı ve Anjanath kuyruğunu kıstırarak ortamdan kaçtı ve akabindeki kapışmadan sonra Rathian da benim kolay lokma olmadığımı görerek daha yüksek bir bölgeye uçmayı tercih etti. Tamam dedim, ben de peşinden yollandım bu karmakarışık ormanın yukarılarına doğru. Orman haritasının en tepesinde bölgenin en güçlü yaratıklarının yuvaları bulunuyordu ve Rathian'ı orada kıstırdığımda sonunun geldiğini düşünmüştüm. Tabii yanılmışım. Onun daha erkek ve vahşi modeli olan Rathalos'un bu partiye katılası gelmişti ve ikili havada yüzlerce yıldır yaptıkları alevli çiftleşme dansını yapmak için tam da benim görevimi bulmuştu. Ben bu filler tepinirken altta ezilen çimen olmamak adına kenarda beklerken birden arkamdan bir kükreme daha duydum. Anjanath rövanş için gelmişti. Tabii önünde bir tek ben olduğumdan sağlam bir kuyruk darbesiyle beni tam da diğer ikisinin arasına fırlatıverdi ve ben hem manyak gibi uçuşan alevlerden kaçıp hem de bu üçlünün pençe darbelerine hedef olmamaya çalışırken ecel terleri döktüğüm birkaç korkunç dakika yaşadım. Bu arada orada bulunan doğal baraj da patlamaların çatlamaların ve üç öfkeli aşırı gelişmiş sürüngenin bölge savaşına dayanamayarak yıkıldı ve ben daha ne olduğunu anlayamadan sular dördümüzü de ormanın dibine doğru yolladı. O an kafam tüm bu aksiyondan dönmüş olsa da doğru bir kararla Rathian'a çalışmaya devam edip nihayetinde leşini yere serdim diğer ikisi henüz ayaklanmadan ve görev bitip de sağ salim eve dönünce bir oh çektim.

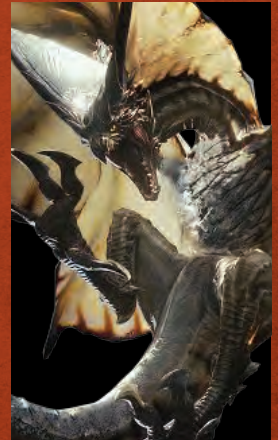
Bu gibi tamamen rastgele epik sahneler oyunda sık sık karşınıza çıkacak ve yapımcıların doğanın kaotik yapısını oyuna ne kadar iyi yansıttıklarını görüp hayran kalacaksınız. Ya da belki panikleyip dehşete


Palico zırhları çok tatlış.





BAZELGEUSE: B-17 bombardıman uçaklarını anımsatan tasarımı ve gökten yağdırdığı patlayan pullarıyla Bazelgeuse sizi çok yoracak. Agresif doğası nedeniyle bu arkadaş tüm haritalarda bir anda belirerek avınızın çok ters gitmesine yol açabiliyor ve yere indiğinde de tüm cüssesiyle kendini üzerinize atması ani ölümünüzle sonuçlanabilir. Oyunun en zorlu yaratıklarından biri bu Michael Bay filminden çıkma arkadaş. Kanatlarına yapılacak ejderha malzemeli silahlı saldırılara ve elektriğe karşı zayıf.



LEGIANA: Coral Highlands'in apex canavarı Legiana sizi tam bir görsel şovla karşılıyor. Estetikte tavan yapmış tasarımına kapılıp giderseniz geniş alanlı buz saldırılarına hedef olmanız kolaylaşır. Fazla yere inmemesi ve hızlı yer değiştirmesi avcıların ona karşı hazırlıksız yakalanmalarına sebep olabilir. O da elektriğe ve zehre karşı zayıf.

BİR AVCININ SEYİR DEFTERİ

■ **SIRTIMDAKİ SİLAH – *ELEKTRİK HASARLI CHARGE BLADE* [15 KG]**
■ **ZIRHIM – *FULL BONE ARMOR SET* [10 KG]**
■ **PALICO ZIRHI – *FUL ANJANATH SET* [5 KG]**
■ **PALICO'NUN TATLILIĞI – *PAHA BİÇİLEMEZ***

Karakterinizi başlangıçta tüm görsel özellikleriyle belirleyebiliyorsunuz, kendinize çok benzeyen bir surat yapmanız fazlasıyla olası.

Ava gitmeden önce kantinde yemeğinizi yemeyi unutmayın. Zamanla daha güçlü malzemeler bulup görevlere hatırı sayılır güçlerle başlayabilirsiniz.

Savaşlarda kombo yaparken birilerine vurmadığınızdan emin olun. Hem diğer oyuncuyu gıcık edersiniz hem de ekibi çok değerli hasar puanlarından mahrum bırakırsınız.

Yaratıkların kafalarını, boynuzlarını kırmaya ve kuyruklarını kesip biçmeye özen gösterin. Ekstra ödüller ve nadir malzemeler kazanacaksınız.

Ekibinizi toplarken muhakkak uzun menzilli silahlara yer vermeye çalışın. Bu hem yakın savaşçıların saldırı alanını genişletir hem de yaratıkların bir vuruşta tüm takımı yere sermesini engeller. Sağlam hasar veren menzilli saldırılar da cabası.

Arena modunun keyfi en iyi toplu olarak çıkıyor. Ayrıca henüz yapmadığınız zırh ve silah kombinasyonlarını denemek için de güzel bir alan.

İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**



düşecekseniz. Adaptasyon ve duruma göre taktikler geliştirmek *Monster Hunter: World*'ü diğer oyunlardan ayrıştıran en büyük özelliklerinden birisi ve karşınıza çıkan her bir yeni yaratık hep korkuyla karışık bir merak yaratacak içinizde. Oyun işte bu ilkel hissiyatı ve avın başarılı olmasının tatminini çok gerçek bir şekilde verdiği için aşırı sevilip yıllardır oynanıyor. *World* bu hissi yeni zirvelere taşımış ve durdurulamaz bir güç olarak doğayı insanın karşısına koyarak sanal bir safari deneyimi yaşatıyor oyuncuya.

Zaten 4 kişilik co-op modunun da sevilmesi bu yüzdendir. Çünkü bir grupla yaratıklara meydan okumak yalnız gitmekten hem hissiyat olarak daha hoş hem de pratik anlamda daha kolay. Lakin oyunda doğanın kötü olduğu falan ima edilmiyor, insanlar arasında da kötücül bir karakter yok. Sadece bizim anormal bir tür olarak sınırları zorlama ve gelişme, öğrenme isteğimizden sebep bir mücadele var. O da zaten oyunun en büyük olayı. Yani şartlar senden yana değilken meydan okumak, bazen dayak yemek ama güçlenip geri gelmek ve daha iddialı şekilde meydan okuyup zafer kazanmak. Nasıl güçlendiğimizse bizi oyunun ikinci büyük kısmına yani eşya yapımına götürüyor.

Aslında her şey moda için

Biliyorsunuz oyunlarda ekipmanın işlevi kadar güzel görünmesi de önemli. Özellikle online özelliği olan yapımlarda böyle cicili bicili zırhlar yapıp ortamlarda caka satmak keyifli bir şeydir. *Monster Hunter* da işte bu işin ağababalarından. Oyundaki 30 çeşit ana yaratığın haricinde sağda solda gördüğünüz yancı sınıfındaki hayvanların dahi zırh parçalarını yapabildiğiniz bir çeşitlilik mevcut oyunda. Üstelik burada zırh deyince oyundaki gücünüzün ve gelişiminizin ana unsurundan da bahsetmiş oluyorum.

Her bir zırh parçasının avcımıza verdiği bir yetenek ve defans değeri var ve her ikisi de geliştirilebiliyor. Farklı parçalar yapıp onlardan karma bir zırh oluşturmanın da, bir zırh seti yapmanın da kendine göre avantajları var. Bu yetenekler örneğin atak veya defansınızı geliştiren temel becerilerden, yemek yeme hızınızı yükselten daha yan -ama oynanışta fark yaratan- özelliklere kadar devasa bir skalada geliyorlar ve oyunda 70'in üstünde yetenek mevcut. Bu da size Büyük Okyanus'taki Mariana Çukuru kadar bir oynanış derinliği olarak geri dönüyor haliyle.

Klasik anlamda bir seviye atlama sistemi olmadığından karakterinizi tam anlamıyla siz yaratıyorsunuz bu sayede. Oyunu ilk kez oynayacaklara daha net anlatabilmek adına yapımcılar işin bu kısmını olabildiğince anlaşılır hale getirmiş ancak buna rağmen menüler yine de karışık gözükebilir ilk bakışta. Zira *Monster Hunter: World* pek çok sistemin iç içe eklemlendiği bir hayli kompleks bir yapıya sahip ve başlarda yaşayacağınız bilgi sağanağına da hazır olun şimdiden. Ama yeterli zamanı verirseniz kendinizi o hayalinizdeki zırhı yaratmak için saatlerce bıkmadan usanmadan aynı yaratıkları kesip lazım parçanın çıkmasını umarken bulabilir, oyunun sizi nasıl da içine çektiğine şaşırabilirsiniz. Tam da burada serinin antik zamanlarından kalma zorluk duvarı ve akabinde gelen farming/grinding duvarından bahsetmek gerek, zira bu kimi oyuncular için bir eksi olabilir.

Diyelim ki hikâyede ilerliyorsunuz ve önünüze gelen hayvanı dayak manyağı etmekte ustalaştınız, kendinize güveniyorsunuz yani. Paşası gelse alırım anahtarını demektesiniz. İşte bu özgüveniniz oyunun yeni bir yaratık formunda önünüze attığı zorluk seviyesi tarafından paramparça edilecek ve siz de eliniz mahkûm kendinize uygun bir zırh





Şu zırhı kuşanmak tam 3 saatimi aldı..

MONSTER HUNTER'IN KÜLTÜREL ÖNEMİ

Japonlar bu oyuna bayılıyor. Serinin Batı'daki popülerliği ne kadar artarsa atsın asla bir Japonya seviyesine gelmeyecektir zira onların oyuna bakış açıları çok daha farklı ve anlamlı bir hizmete de yol vermiş. Japonya biliyorsunuz biraz dışa kapalı insanlardan oluşan bir toplum ve uzun tren seyahatleriyle örülü günlük yaşamda insanların birbirleriyle vakit geçirmeleri için çok az zaman var. Seri ilk kez PSP'de boy gösterdiğinde, bu yolculuklar sırasında veya herhangi bir yerde insanların beraberce oynayabilmesi yüzünden çok sevilmişti. 3DS versiyonuyla el konsollarında altın çağını yaşayan yapım topluluklara girmekte zorlanan asosyal kişilerin de diğer oyuncularla bir bağ kurmalarına önayak olmuştu. Orada yaşlı teyzelerin bile toplaşıp Monster Hunter cafelerde oyunu oynayarak sosyalleştiğini, toplumda geriye itilmekten kurtulduklarını biliyoruz. Zaten Capcom da oyunun bu birleştirici gücünü ana satış noktalarından biri olarak belirlemiş durumda World için ve yaşlılara yönelik sosyal sorumluluk projelerinde de Monster Hunter sayesinde aktif olarak yer almaktalar.

MONSTER HUNTER DÜNYASINDA NELER OLDU

Monster Hunter serisi hiçbir zaman lore odaklı bir seri olmadı. Lakin bu demek değil ki oyunun arka planı boş. Tam tersine burası farklı ırkların yaşadığı ve antik uygarlıkların kalıntılarının yeni ve daha sade yaşayan toplulukları cüceleştirdiği oldukça ilginç bir dünya. Özellikle Elder Dragon denilen, dünyanın coğrafyasını bile değiştirebilecek güçte varlıklara ev sahipliği yapıyor seri. Yeni oyunun büyük abisi Zorah Madragos bu yaratıkların kudretine iyi bir örnek. Geçmiş oyunlarda Fatalis, Alatreon, Shagaru Magala, Amatsu, Dalamadur gibi çok büyük güçte ejderhalarla karşılaşmıştık ve bu yaratıkların dünyanın tarihçesinin şekillenmesinde önemli bir yere sahip olduğunu biliyoruz. Söylencelerden, eski yazıtlardan ve silahların üzerine kazılı rünlerden çözebildiğimiz kadarıyla eski uygarlıklar çok gelişmişti ve güçlerini büyük ölçüde Elder Dragon'ları kontrol edebilmelerine borçluydular. Lakin olaylar zamanla kontrolden çıkmış ve Elder Dragon'larla bir savaş meydana gelmişti, bu savaşta Fatalis'in bir kuyruk darbesiyle kıtayı boydan boya ikiye yarıp uygarlığı yerle yeksan etmesinin ardından insan medeniyeti gerilemiş ve bizim oyunda gördüğümüz daha primitif hale gelmiştir. Yine de eski kalıntılar bize o dönem hakkında çok şey anlatır. World bu olayların yeni kıtayı nasıl etkilediğini işlerken bizleri daha önce hiç görmediğimiz yaratıklarla tanıştırıp lore'a güzel eklemeler yapıyor.



belirleyip biraz daha dikkatli oynayarak devam etmeye çalışacaksınız. Eğer silahınızda iyiyseniz daha uzun sürecek olsa da canavarı indirme şansınız halen var ancak seriyle ilk kez tanışacaklar için -ki burası tanışmak için en iyi yer- bu biraz sıkıntı yaratabilir. Süre demişken, oyundaki görevlerin genelde 50 dk süre sınırlaması ve 3 deneme şansıyla geldiğini söylemiş miydim? Bu sınırlamalar hem daha hedefe odaklı oynamanızı sağlıyor hem de oyunun fazlaca kolaylaşmasını önlüyor. Artık eskisi gibi sadece görev başlarında yanınızda getirdiğiniz eşyalarla sınırlı olmadığınızı ve öldüğünüzde kamptan yeniden eşya stoklayabildiğinizi, hatta ekipman değiştirebildiğinizi düşünürsek oyunun zorluk değerini korumak açısından bu süre sınırlaması serinin tarihinde hiç olmadığı kadar önemli bir yere oturmuş ve alabileceğiniz özel görevlerde örneğin 15 dk'da git şunu kes ama 5 hakkın da var gibi varyasyonlarla karşılaşabiliyorsunuz. Ha, Expedition modunda görev yaparken de tamamen keşif amaçlı, süre veya hak sınırlaması olmayan bir oynanış sizi bekliyor tabii ama burada avladığınız yaratıklardan gelen ödüller de oldukça az oluyor. Bu görev çeşitleri arasında bir denge kurarak oynarsanız hem sıkılmazsınız hem de daha yumuşak renk geçişleriyle oyunun size sunduğu uçsuz bucaksız tuali boyayabilirsiniz.

Git gud

Bir de silahlar var tabii. Klasik bir aksiyon oyununda örneğin *God of War*'u veya *Devil May Cry*'ı düşünelim, kullanabileceğiniz silah sayısı bir elin parmaklarını nadiren geçer. Ve bunlar genelde ağır, hızlı ve menzilli olarak değişir. *Monster Hunter*'da buna bir de teknik silahlar eklenmiş ve toplamda 14 adet, oynanışı birbirinden epey farklı silaha sahibiz. Örneğin Dual Blades sizi uçarı hızda kombolarla resmen bir hasar dinamosuna dönüştürürken Gunlance'in ağırkanlı oynanışı çok daha pozisyon odaklı ve her hamlenizi düşünerek yaptığınız satranç benzeri bir yapıya kavuşturuyor oyunu. Hunting Horn gibi absürt bir silah destek yönünden rakipsizken, Heavy Bowgun'ın yaratıkları resmen korsan gemisi gibi bombardımana tutuşu çok farklı hisler yaratacak bünyenizde.

Souls oyunlarından tanıdık olan bu çeşitlilik oradakine benzer bir zorluk da getiriyor. Buna kontrollerin tüm iyileştirmelere rağmen halen biraz kütük kalması da eklendiğinde kendi oynayış stilinize uygun silahı bulmanız oyunda hayati bir nokta. Sonuçta silahınızı doğru kullanamazsanız oyunda ilerleyemezsiniz. Neyse ki yapımcılar yeni gelenler için her silahı özgürce ve stressiz bir ortamda deneyebileceğiniz bir alıştırma odası koymuşlar. Burada hem silahınızın ne kadar hasar verdiğini görebilir hem de komboların zamanlamasına çalışabilirsiniz. Zira bu oyunda zamanlama ve pozisyon alma her şey demek. Bu tarz oyunların fazla zor olduğundan yakınanlara sıklıkla söylenen git gud (get good) lafı biraz da *Monster Hunter* ve *Soulsborne* oyunları yüzünden var. Uzun yıllar boyunca serinin emektarları oyuna yüzlerce saat gömüp durduklarından, Hunter Rank'lerinin yüksekliğinden dem vurup durdular. Bu da sınırlı bir elitist oyuncu güruhunun doğmasına neden oldu seride. Bu evet, oyuna tutkuyla bağlı olan bir kitleydi ama sayıca az olmaları ve en azından bir kısmının seriye yeni gelenleri hor görmesi durumu yapımcıları da rahatsız etmiş olacak ki online oynarken tecrübeli veya yeni gelen biri olduğunuzu seçebiliyorsunuz. Lakin çok dost



Rathalos vs Rathian! Oyunun rastgele epik anlarından birisi.

FARKLI SİLAHA GEÇTİĞİNİZDE OYUN NEREDEYSE TAMAMEN DEĞİŞİYOR.




Avcı toplayıcı hayatın elbette ki en güzel tarafı mideye ettirilen bayramlar.

İnsan bazen durup düşünüyor öldürdüğüm o kadar canlıya yazık değil mi diye. Ama işte sonra yapılması gereken zırhlar geliyor aklına.





canlısı ve yardımsever avcı kardeşlerimiz de var ki onlar da bıkıp usanmadan tecrübesiz olanlara yardım etmekteler. Sadece Youtube'daki silah eğitimi video sayısına bakarak bunu görebilirsiniz zaten. *World*'ün gelişiyle canavarların dünyasına yüksek miktarda yeni oyuncu da eklendiğinden ustaların bu paylaşımları da hiç olmadığı kadar değerlenecek.

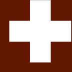
Oyunda PvP olmamasından sebep gelen birlik beraberlik ruhunun da yeni eklenen 50-60 kişilik gruplar oluşturma (ama dövüşlere yine 4 kişi gidebiliyorsunuz maksimum) özelliğiyle daha bir perçinlendiği aşikâr. Yani elitist arkadaşlar yine solo olarak şu kadar dakikada hayvanın dalağını deştim diyedursunlar, *Monster Hunter* topluluğu hiç olmadığı kadar güçlü ve canlı bir ortama dönüşecek *World*'le birlikte, bu da daha çok multi oynamak isteyenlerin yüreklerine su serpsin. Zaten oyunda tekli çoklu oyuncu görev ayrımı olmadığından baktınız zorlanıyorsunuz, atın bir SOS çağrısı ve bekleyin. O yardım gelecektir.

O güzel yaratıklar, o güzel mekânlara bizi ısırmak için geldiler

Biraz ufaktan toparlama turlarına girersek şunu demem gerekiyor ki tüm güzelliklerine, derinliğine ve hızlandırılıp kolaylaştırılmış sistemlerine rağmen bu oyun halen herkese göre değil. Oyundaki detay manyaklığı, iç içe geçmiş sistemler veya sadece zorluğu bile yeni bir oyuncuyu itebilir. Lakin yapımcıları da tebrik etmek lazım, bilindik formülü öyle güzel ve doğru adımlarla geleceğe taşımışlar ki şimdiye dek yapılan en iyi *Monster Hunter* oyununu ortaya koymuşlar. Bunda çok netim. Serinin tuhaflıkları kimilerine yersiz gelecektir ve klasik aksiyon/RYO'larda olmayan pek çok kendine haslığa alışmak da zaman alacaktır. Lakin alıştığınızda da alacağınız zevk var ya… Of yani. Bazen diyorum keşke ilk kez girseydim ben de bu oyuna diye ama o zaman da Capcom'un yaptığı devrimi takdir edemeyecektim sanırım.

Devrim. Evet, doğru sözcük bu. Neyse ki diyorum, değişim gelip kapısına dayandığında eskide ısrar edip basmakalıp ve dışa kapalı bir seri olarak kalmayacak *Monster Hunter*. Daha çok kişi oynayacak. Sizlere naçizane önerim eğer bu inceleme veya Youtube videoları içinizde bir merak kırıntısı dahi oluşturduysa bir şekilde bu oyunu bulup deneyin. Sevmeme ihtimaliniz her daim yan cebinizde dursun fakat olur da ruhunuzun derinliklerinde avcı o karanlıktan başını gösterirse çok çok keyifli onlarca hatta yüzlerce saat sizleri bekliyor demektir. Son olarak yapımcıların oyunu sürekli ücretsiz DLC'ler ve yeni yaratıklarla besleyeceğinin müjdesini de vereyim şimdiden.

Demem odur ki; sevin veya sevmeyin bu güzelliğe kayıtsız kalmayın değerli okurlar. Çünkü *Monster Hunter: World* dediğimde aklınıza yalnızca sırayla büyük ölçekli boss savaşları yaptığınız bir oyun yerine içinde yaşadığınız canlı bir ekosisteme sahip bir dünya gelsin, o dünya ki kapıları yeni gelenlere ardına kadar açık ve kendinize bir yer bulmak hiç bu kadar kolay olmamıştı.



- Uzun ve doyurucu oyun süresi
- Yaşayan bir dünya hissi çok iyi verilmiş
- Ses ve görüntü efektleri resmen içine çekiyor
- Canavarların dizaynları yine birinci sınıf
- Derya deniz bir zanaat ve eşya sistemi
- Oynanabilirlik ve anlaşılırlık artmış
- Silahların yeni hareket setleri herkese göre bir şeyler olmasını sağlamış
- Öğrenme eğrisi bu sefer daha dengeli ve yeni oyuncular için daha rahat
- Multiplayer görevlerine daha esnek katılabilmek ve genel deneyim çok daha eğlenceli
- Palico'lar!

—

- Kamera zaman zaman sapıtabiliyor
- Yaratık çeşitliliği şimdilik biraz az
- Endgame içeriği de gelişmeye müsait
- Kontroller halen katı ve biraz geç tepki veriyor
- Yaratıklar kimi zaman imkânsız uzaklıktan vurabiliyor
- Zaman zaman grinding istiyor

9+

SON KARAR

Son derece devrimsel değişikliklerle baştan ayağa yenilenmiş ama özüne de sadık kalmış. Yeni gelenleri kucaklarken eskileri de küstürmüyor.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Capcom **DAĞITIM:** Capcom / Aral **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: monsterhunter.wikia.com

TÜR: Sinematik Macera YAPIM: Deck 9 DAĞITIM: Square Enix DİJİTAL İNDİRME: 58 TL (Steam), 51 TL (PSN), 51 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ DAHASI İÇİN: life-is-strange.wikia.com


Chloe ile Rachel'ın birlikte olduğu sahneler harika hazırlanmış.


Konuşmalara yön verebilmek de Chloe'nin gücü diyebiliriz.



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

Sonunu bile bile atıldığımız hüzünlü macera...

YASİN İLGÜN

Life is Strange 2'yi beklerken *Before the Storm* duyurulduğunda bir hayli mutlu olmuştum ancak hemen ardından oyunun arkasında Deck 9 adını görünce de kafamda mini mini şüpheler oluşmuştu.

Üç bölümlük bu yeni *Life is Strange* macerasının daha ilk bölümünden tüm şüphelerimin silindiğini rahatlıkla söyleyebilirim. Hatta başıma bir iş gelmeyecekse sanırım *Before the Storm* beni çok daha derinden etkiledi. Bunun sebebi belki hayatımın iki piksel aşkından biri olan Chloe'nin ana karakter olması (evet biliyorum, tercihler sebebiyle ve birazcık da kendisinin hayali bir karakter olması sebebiyle imkânsız bir aşk bu) ve de belki de Rachel'ın Max'ten çok daha ilginç biri olarak karşımıza çıkmasıydı. Belki de her ikisidir efendim, bilemiyorum.

Before the Storm, ilk oyundan üç sene kadar önce bir dönemde geçiyor ve Chloe'nin karakter evrimini detaylı bir şekilde yaşıyoruz. Onun ruhunun derinliklerine iniyor, babasın kaybetmesinin ardından nasıl darmaduman olduğunu görüyoruz. İlk oyuna oranla daha bir depresif ve moral bozucu bir oyun var karşımızda. Bununla birlikte Rachel ve Chloe bir araya geldiği her an dünya daha bir güzel hale geliyor, onlar her şey mümkünmüş gibi hissederken ben de bu hislere kapılıyorum. Ancak ilk oyunu oynayanların da bileceği ve rahatlıkla tahmin edebileceği üzere bu hikâyede bir mutlu son yok...

Bir süper güç olarak laf sokmak

İlk oyundaki yan kahramanımız Chloe, bu sefer baş kahraman ve hikâyeyi sırtına alıp son ana kadar da güçlü bir şekilde taşıyor. Yaşadığı hiçbir his, verdiği hiçbir tepki yapmacık gelmiyor. Bu sefer kimsede bir süper güç de yok üstelik, haliyle hikâye çok daha normal şartlar altında ilerliyor ve gerçekçi bir atmosfer mevcut. Tabii Chloe'nin özel gücü yok dersek oyuna haksızlık etmiş olabiliriz, zira onun süper gücü de aslında laf sokmak. Karşımızdaki insanla laf dalaşına girip

TIPKI ORİJİNAL OYUNDA OLDUĞU GİBİ BEKLENMEDİK BİR ANDA ÇOK SERT VURABİLİYOR SAHNELER.



ELVEDA CHLOE

Before the Storm'un Farewell isimli bonus bölümünde Max'in Chloe'ye veda ettiği o zaman aralığını oynayacağız. Ancak Max'in Chloe'ye yaptıklarını gördükten sonra bu maceraya çok sıcak bakamıyorum. Bu iyi mi kötü mü gerçekten bilemedim.



haklı çıkarsak onlara istediklerimizi yaptırabiliyoruz. Oyunun gerçek dışı yanları da yok değil tabii ama bunlar hep rüya sekansları şeklinde karşımıza çıkıyor ancak her biri duygusal olarak fazlasıyla güçlü sahneler ve insanı derinden vurabiliyor. Özellikle size çok yakın birisini kaybetmişseniz, kendinizi o hüzünlü boşluğa kaptırmaya hazır olun derim. Kulağa korkutucu geliyor olabilir ama benim adıma terapatik bir etkisi oldu. Kendi üzüntülerimi bir oyunla, hayali karakterlerle paylaşabiliyor gibi oldum. Yine de duygusal olarak zayıf olduğunuz bir anda *Before the Storm*'a başlamayın derim.

Arcadia Bay'se ilk oyundakinin aksine daha huzurlu, daha mutlu bir atmosfere sahip. Tabii lanet olasıca Prescott'lar bu mutluluğa çomak sokmaya başlamışlar ve kahramanlarımızın sebep olacağı büyük bir yıkım da çok geçemeden kasaba halkının hayatını zehir etmek için beklemede. Oyunun sanat çalışmalarına baktıysanız bu yıkımın ne olduğunu zaten biliyorsunuz aslında ama ben yine de spoiler vermemek adına sessiz kalıyorum.

Rachel'la tanışın

Chloe'nin Rachel takıntısına anlam vermekte zorlandıysanız *Before the Storm*'da Rachel'la birlikte geçirdiğimiz o birkaç gün her şeyi açıklamaya yetiyor ve artıyor. Rachel her konuda örnek bir insan olmasına rağmen, aslında o da bizim gibi pek çok kusura sahip. Ancak onun rüzgârına kapılmamak da elde değil. Chloe'nin koca bir oyun boyunca bize anlattığı kadar var. Ancak her ne kadar bunları istemeden yapsa da etrafına zarar verdiğini de görüyoruz. İki karakterimizin de sıkıntıları aslında kulağa ergence geliyor ancak Deck 9 bu konuyu o kadar başarılı bir şekilde işlemiş ki karşımıza Shakespeare eseri tadında bir hikâye çıkıyor.

Chloe ve Rachel'ın hikâyesi bana aşırı şekilde Lukas Moodysson'nun Fucking Åmål filmini anımsatıyor ve *Life is Strange* hayranı olan herkese de bu filmi izlemelerini önereyim bu vesileyle. İki genç kızın hapis kalmış gibi hissettikleri bir kasabadan kaçıp kurtulma hayalleri ve birbirlerine olan hislerini adım adım keşfetmeleri üzerine harika bir filmdir ve özellikle *Before the Storm*'la oldukça paralel ilerleyen bir hikâyeye sahip.

Oyunda beni çocukluk günlerime geri götüren bazı harika detaylar da vardı. Bunlardan en öne çıkanı masa başında FRP oynamak. Evet, hani zarlı olanından. Üstelik FRP'nin ruhu ve oynanışı kusursuz bir şekilde aktarılmıştı. Çok sevdiğim bir oyun içinde başka birçok sevdiğim oyunu oynama imkânı buldum. Oyunception esprisi yapmayacağım ama merak etmeyin.

Life is Strange ve tam olamayan sonları

Before the Storm'un yükselen grafiği keşke son ana kadar devam etseydi demek istiyorum yalnız, tıpkı ilk oyunda olduğu gibi bu yapımın da sonu biraz aceleye gelmiş gibi. Özellikle son bölümde bazı sahneler hiç olmamış gibi hissettirdi ne yazık ki. Hatta bir iki yer gerçekten de yapmacıktı desem yalan olmaz. Ses sanatçılarından bile ekstra kayıt almamışlar gibi bir hava vardı. Hikâyeyse çok hızlı ilerlemeye başlıyor ve bazı olaylar "yaşanması gerektiği için yaşanmış" gibi hissettiriyor. Hele ki sondan önceki kısa bölüm benim adıma bir olmamışlık abidesiydi ve kaçırılmış bir fırsat gibiydi. Olayların doruğa ulaştığı noktada hiçbir şeye tanık olamıyoruz ne yazık ki.

Oyunu sadece PlayStation 4'te oynadığım için burada yaşadığım bir iki teknik aksaklıktan da bahsetmezsem olmaz. Öncelikle kimi zaman animasyonlarda takılmalar vardı. Kamera açısı değiştiğinde uzaklardaki insanların kolları ve bacakları açık şekilde adım atmadan ve kayarak ilerlediğini görmek oyunun yaratmak için büyük emek ve çaba harcadığı o atmosferi bir anda çöpe atabiliyor. Bu tip şeylere takılmıyorsanız sorun yok. Üstelik bu o kadar da sık rastlanan bir sıkıntı değil sanırım ama ilk bölümde sürekli karşıma çıktığı için yazmak zorunda hissettim.

Before the Storm'la ilgili en sevdiğim iki detayıysa sona sakladım: Chloe'nin günlüğü ve oyunun müzikleri!

Aslında günlüğün yarısından fazlası hayatımızdan çekip giden ve bize bir daha yüz vermeyen, SMS'lerimize geri dönüş yapmayan Max'e atar gider yapmakla dolu. Ancak bu atar giderlerin arasında Chloe'nin ne kadar yalnız bir insan olduğunu görmek ve Max'in olabilecek en kötü zamanda onu yüz üstü bırakması insanı gerçekten derinden yaralayabiliyor. Max'e yazılan ve asla postalanmayacak olan bu mektupların arasında kimi zaman duygusal çöküşlere de tanık oluyoruz. Max'in attığımız mesajlara cevap vermeyi kesmiş olması da her şeyi daha kötü yapıyor.

Müzikler içinse uzun uzun konuşacak bir şey yok. İlk oyunun müziklerini beğendiyseniz *Before the Storm*'un müziklerine âşık olmamanız imkânsız.

Life is Strange: Before the Storm kusursuz bir macera değil ve sonlarına doğru biraz aceleyle bitirilmiş gibi bir tat bırakıyor ağızda ama benim için yine de bir şaheser niteliğinde.





ÇİFTE ŞANAT

Chloe ve Rachel'ın William Shakespeare'in eseri The Tempest'i oynadığı ve birbirlerine repliklerin arkasına sığınarak açıldıkları bu bölümden etkilenmeyen bizden değildir!



+

- Müzikler yine muhteşem
- Chloe ve Rachel'ın arasındaki dinamikler
- Oyunun atmosferine kapılmamak mümkün değil
- Chloe'nin değişimine şahit olmak
- Tiyatro sahnesi

−

- Son bölüm biraz aceleye gelmiş gibi hissettiriyor
- Karakter seslendirmeleri bazen kulağa yapmacık geliyor

8+

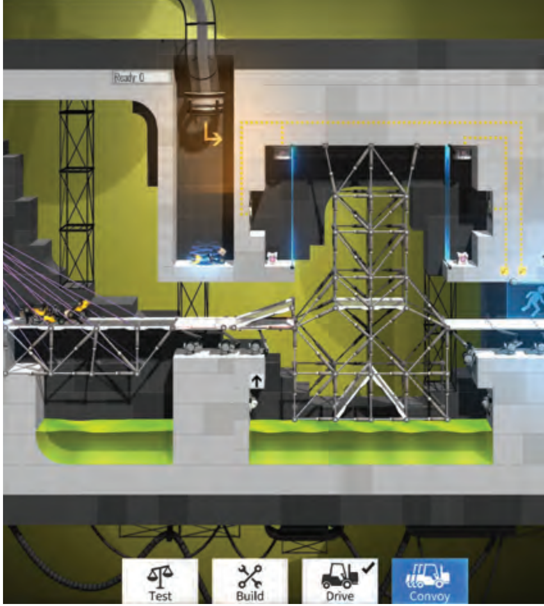
SON KARAR

Life is Strange'i sevdiyseniz Before the Storm'u da büyük bir keyifle oynayacaksınız. Sadece duygusal bir fırtına için hazır olun diyorum.



Oturuşlarındaki farklılık bile karakterlerin nasıl iyi işlendiğini göstermiyor mu?

TÜR: Strateji YAPIM: ClockStone DAĞITIM: Headup Games DİJİTAL İNDİRME: 18,50 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-124-bcp



Bölümlerin zorluğunu gördükçe işin içinde GLaDoS'un parmağı olduğundan iyice emin oluyorsunuz.



BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL

Köprü kurmalı Portal oyunu yaptık, çünkü yapabiliyoruz

NURETTİN TAN

"Valve'ın yeni bir oyun yapma ihtimali mi yoksa dünyaya bir göktaşının çarpma şansı mı?" derseniz oyumu ikincisinden yana kullanırım. Ama halen inatla ne bileyim bir *Portal 3, Left 4 Dead 3* ya da daha fantastik şekilde *Half-Life 3* gelecek diye bekleyen oyuncuları güçlü inançlarından dolayı kutlamıyor değilim. Uzun lafın kısası bence unutun beyler bayanlar, o tren çoktan iptal oldu. Artık elimizdekilerle idare etmemiz lazım. Elimizde ne var bir bakalım? *Bridge Constructor Portal*... Evet...

Farklı şekilde de olsa hâlâ yaşıyor

Farklı köprü kurmalı oyunları mobil ortamlarda bayağı denedim. Bu tip oyunlarda size verilen alet edevatla uçurumun bir kenarını diğerine bağlayıp üzerinden tren, tır, araba ne varsa geçirip ağırlığı kaldırıp kaldırmadığını test edersiniz. Mobil oyunların doğasına uygun şekilde zaman öldürmek için hazırlanmış güzel oyunlardır. Zor bir köprüyü başarıyla kurduğunuzda kendinizi inşaat mühendisi sanmanıza neden olur. *BC Portal* da ilginç bir şekilde Valve'ın herkesin çok sevdiği *Portal* oyununun temel taşlarını alarak kendine has bir köprü kurma simülatörü oluşturmuş. Konu gayet basit; bin bir türlü tehlike içeren test odalarında en az sayıda deneği kaybederek onları bir uçtan diğerine taşımak. Ve tabii ki bunu yaparken GLaDOS'un türlü aşağılamasına maruz kalmak.

Her bölümün başlangıcında aynı *Portal* oyunlarında olduğu gibi test sahasını GLaDOS o iğneleyici tavrıyla bize açıklıyor. GLaDOS'un gözümü korkutmasına gerek yoktu aslında çünkü 14. bölümden sonraki (oyun 60 bölüm) her bölüm, "Acaba bundan sonra kâbus gibi ne gelecek?" dememe sebep olacak kadar beni dehşete düşürdü. Şundan emin olun Aperture Science'ın test odaları hayli zor, yani *BCP*'yi basit bir oyun sanıp hemen biteceğini sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. O yüzden fiyat ve oynama süresini kıyaslarsanız oyuncu olarak bayağı kâra geçiyoruz.

Bu odalarda ne var? Taretler, zıplama noktaları, ölümcül lazerler, kapılar, küpler ve tabii ki portallar. Alışık olduğumuz turuncu ve mavi geçitlerden farklı olarak *BCP*'de birden fazla portal bulunuyor. Hangisinin hangisiyle bağlantılı olduğunu anlamak için de renkleri değiştirilmiş. Bu portalları biz açmıyoruz, yerleştirmiyoruz çünkü bütün test odası önceden hazırlanmış vaziyette. Bu biraz kötü diyebilirim çünkü odayı bitirmek için yaratıcılığım kısıtlanmış gibi hissettim. Misal kurduğum köprünün çekme halatlarını tavanda takabildiğim noktalar da önceden belirliydi, dilediğim yere kuramadım. Fakat buna rağmen geçemediğim ve o günlük pes ederek "ertesi gün pırıl pırıl kafayla geçerim" dediğim (geçemedi) test odaları da oldu.

Hayat size limon verirse üzerinden araba geçirin

Bazı bölümlerde köprüyü olması gerektiği gibi kurmama rağmen sadece birkaç açılık fark nedeniyle, hazırladığım rampadan hızlanarak uçan çöp adamların kafalarını duvardaki çıkıntıya çarptığı oldu. Miniminnacık bir açı için köprüyü baştan kurmak zorunda kalmam... Ve işin acı tarafı o köprüyü nasıl kurduğumu anlamadan hazırlamış olmam... Elbette odayı test etmeden önce köprüyü test edebiliyorsunuz ama bunu tek araçla yapıyorsunuz. Çoklu araç testi yok ve işin asıl zor kısmı da bu. Çünkü geçen ikinci araç köprüde ağırlık yaratarak dengeleri bozuyor ve konvoyun geri kalanı fizik kurallarına farklı tepkiler veriyor.

Zekâ oyunları perspektifinden bakarsam orijinal oyundan alınan mizahi havayla gayet güzel iş çıkartmış diyebilirim. Bilgisayar başında bulmaca çözmeyi ve bir şeyler kurmayı seviyorsanız saniye düşünmeden alın, zaten fiyatı çok ucuz. Hakkında söyleyecek olumsuz şey bulamadığım *BCP* zaman öldürmelik bir oyun için beklediğinizden fazlasını sunacak. Sonrasında *Portal 3* açlığı çekeceğinizden de eminim ama siz onun yerine *Bridge Constructor Portal 2*'yi bekleyin. Hahahaha (ağlamaya başlar)...



- Portal'ın ikonik elementlerini başarılı bir şekilde kullanıyor
- Aşağılayıcı Glados şakaları
- Fiyatı uygun
- Türkçe desteği



- Portalları ve halatları istediğimiz yere kuramıyoruz

7

SON KARAR

Çok zor bir zaman öldürme oyunu ve Portal nostaljisi yapmak için de birebir.

○ **TÜR:** JRYO ○ **YAPIM:** Semisoft ○ **DAĞITIM:** Another Indie ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-124-legrand

LEGRAND LEGACY: TALE OF THE FATEBOUNDS

Hayaller, hayatlar...

SABRİ ERKAN SABANCI

Daha önce hiç adını bile duymadığınız, sadece çıktığında ya da elinize geçtiğinde haberinizin olduğu bir oyundan hayal kırıklığıyla ayrıldınız mı hiç? *Legrand Legacy* benim için o oyun oldu. Gerçekten tuhaf bir his ve umarım şu an birileri de benimle o hissi paylaşıyordur.

Böyle hissetmemin sebebi sanırım, özellikle tek kişilik oyunlarda artık bağımsız yapımlara bel bağlamamdan kaynaklanıyor olabilir. Oyunun Steam sayfasını açıp baktığınızda bağımsız bir yapımcı tarafından yapıldığını görüyorsunuz ve "klasik JRYO'lara aşk mektubu" olduğunu öne sürüyor *Legrand Legacy*. İster istemez de bir beklenti, heyecan oluşturuyor. Oyuna başlar başlamaz da o heyecan gidiyor.

Legrand Fantasy Odyssey

Şimdi dürüst olayım ama, oyunun klasik JRYO'lardan etkilendiği çok ortada. Hatta biraz fazla etkilenilmiş olsa gerek, çünkü en iyisinden en kötüsüne kadar her JRYO'da bulunan şeyler *Legrand Legacy*'de de bulunmakta. Sıra tabanlı dövüş sistemidir, harita mantığıdır, hatta hikâyesi bile o kadar klişe ki "Ben daha önce böyle bir şeyler oynamamış mıydım?" dedirtebilecek cinsten. Oyunda olup olabilecek her şeyi ilk birkaç saatte çözüp gerisini de sırf oynamış olmak için oynuyorsunuz, hele ki iyisinden birkaç JRYO tükettiyseniz pek bir etkileyici yanı da kalmıyor.

E hadi hikâyesi klişe, oradan bir şey çıkmayacak belli ki. Oynanışta bir yenilik, kendine bağlayan bir şey var mı diye baktığınızda da hayal kırıklığına uğruyorsunuz. Yeni bir şeyler denemek istemişler mi istememişler mi anlamak çok zor, çünkü saldırılar yine dört element saldırıları, sistemse sıra tabanlı. Bir yandan da her saldırıya *Lost Odyssey*'deki gibi zamanlama gerektiren Quicktime Event tadında bir şeyler eklemişler ancak onun da pek bir artı ya da çeşitlilik kattığını söyleyemem. Dövüş sisteminin tek ilgi çekici yanı partinizi 2 sıra ve 3 sütun halinde yerleştirebilip, kimin ne yapacağını ayarlamak diyebilirim. Ancak oyun zaten sizi "kılıçlı karakter arka sıraya geçerse saldıramaz" gibi şeylerle kısıtladığından bu da kendini öldürüyor, ister istemez tüm mesafeli saldırıya sahip karakterleri arkaya dizip öne de yakın saldırı karakterlerini koyup oynamak zorunda kalıyorsunuz. Oyunun herhalde tek ilgi çekici ve akılda kalıcı yanı görselliği olsa gerek. Tamam, grafikleri gerçekten harika değil, hatta o üstünde bayağı uğraşıldığı belli olan ara sahnelerden sonra gerçekten tuhaf hissettiriyor grafikler ancak sanat tasarımı ve atmosfer olarak beğendiğimi söylemem gerek. Seçilen renk paleti insanın içini sıksa da oyunun evrenini tek yansıtabilen paletin bu olduğunu kabul edip en azından bunu alttan almak gerek çünkü oyunun gerçekten "renk paleti"nden daha önemli sıkıntıları var, anlattım o kadar.

Belki bir dahaki sefere

İnanın JRYO'ların ölümden döndüğü ve son dönemde tekrar ufak ufak canlanmaya başladığı şu dönemde bir tane de bağımsız bir oyunun gelip bu canlanmaya destek olmasını, yeni bir şeyler eklemesini, hatta belki de bundan sonraki neslin *Final Fantasy*'si olmasını isterdim. Ancak *Legrand Legacy* o oyun değil, hatta o oyun olması için bile yapılmadığı bariz ortada. Bir grup arkadaşın toplanıp yıllardır akıllarında bulunan, küçükken oynadıkları JRYO'lardan etkilenerek yaptıkları bir oyun gibi. Evet, sıkıntı bende, farkındayım. Kendi kendimi hayal kırıklığına uğrattım bile diyebiliriz. *Legrand Legacy* yapımcıların kendilerini tatmin etmek için yaptıkları bir oyun olduğu belli ve bu yüzden saygım sonsuz. Ancak oyun dünyasının tek kişilik oyunlara karşı gerçekten acımasız olduğu, oynanışta ya da hikâyede harika bir şey sunmadığı sürece unutulduğu bir dönemdeyiz. Umarım yapımcı ekip de bunun farkındadır ve beklentileri benim onların oyunundan olan beklentim gibi abartı değildir.

JRYO TÜRÜNE AMANSIZ BİR AŞKLA BAĞLI OLANLAR İÇİN ORTALAMA BİR LEZZET.







Atmosfere katkı yapmış evet ama kahverengi tonlar biraz sıkıcı şeylerdir oyunlarda aslında.



+
- Gerçekten de klasik JRYO'lara bir aşk mektubu
- CG ara sahnelerin kalitesi muazzam
- Sanat dizaynı
- Atmosfer

−
- Klişe hikâye
- Yenilikçi olmayan oynanış
- Kısaca klasik JRYO'lara aşk mektubu olmaktan öteye gidememesi

6

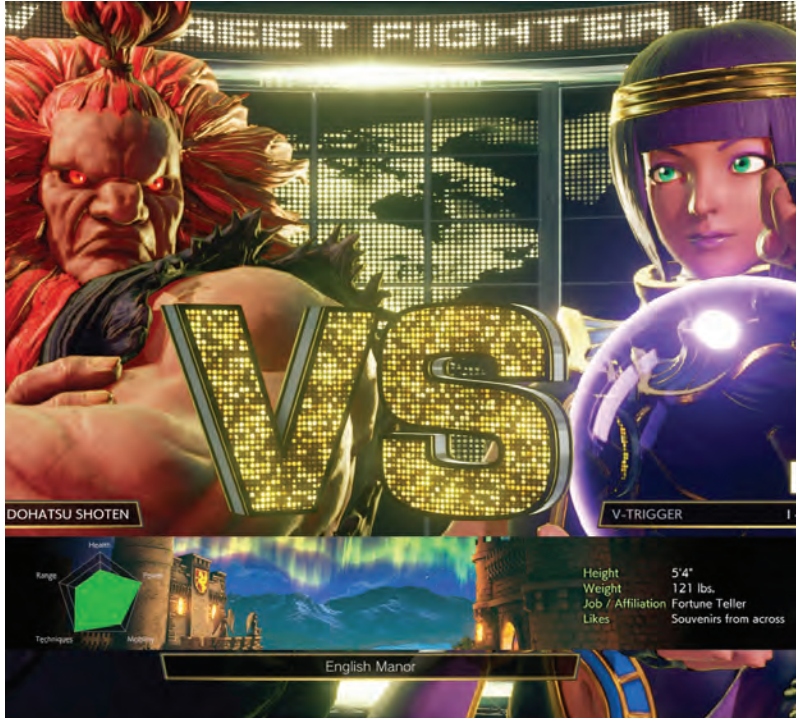
SON KARAR

Bir grup arkadaş gelmiş bir araya, 90'larda oynadıkları tüm JRYO'ları birleştirip bunu yapmışlar. Bunu bilerek alacaksanız buyurun, yoksa kalabilir.

○ **TÜR:** Dövüş ○ **YAPIM:** Capcom ○ **DAĞITIM:** Capcom / Aral ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 119 TL (Steam, PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** streetfighter.wikia.com


Bu sezonun ilk karakteri Sakura oldu.





Neden her yerde hep Akuma? SF6'nın kapağıda Blanka olsun istiyorum!

STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION

Beta süreci artık bittiğine göre...

VOLKAN TURAN

2016 Şubat ayında acele acele piyasaya çıkan ve herkesçe büyük eleştiriler alan *SFV* (ben de bu sayfalarda az dövmedim oyunu), şüphesiz dövüş oyunu yapımcılarına büyük bir ders olmuştu. Kimsenin oynamadığı düşünülse bile offline modları eksik, teknolojisi sorunlu, karakter yelpazesi kısıtlı bir dövüş oyunu, adı *Street Fighter* olsa dahi, hem az satacak hem de sevilmeyecekti. Aradaki iki yıl boyunca bunu yakından öğrenen Capcom *SF* ekibi, yılda en az iki güncellemeyle dengeleri oturtmaya çalıştı, offline içeriklerini arttırdı. Mesela çıkışından altı ay sonra ancak sinematik hikâye modunu oyuna getirebildi. Oyunun arcade makinelere çıkmamış olmasından dolayı bir Arcade modu da yoktu ve ne var ki Capcom konsol oyuncularına böyle bir mod yapmayı akıl edememiş, sonradan pişman da olmuştu. Neticede arcade'le tarihin en çok gelir elde etmiş bir oyun markası olan *SF*, arcade'i es geçemezdi. İşte buna atıfta bulunarak yeni güncellemesini aslında bir noktada yeniden ambalajlayarak, oyuncularına "işte şimdi gerçek *SFV* çıktı" izlenimi vererek "*Arcade Edition*" ile *SF* severlerin huzuruna çıktı.

Beleş içerik hadouken'den tatlıdır

Hemen belirtmekte fayda görüyorum ki; eğer daha önceden zaten *SFV*'i satın almışsanız, bu *Arcade Edition* güncellemesi **tümüyle ücretsiz**! *SFIV* zamanında olduğu gibi Capcom her büyük güncellemeyi satmaya çalışmıyor, biraz freemium muamelesi yapıyor. *SFIV* eleştirilerinin işe yaradığını görmek gerçekten güzel çünkü oyun dünyası 2010'lardan bu yana çok değişti; sert gelir modelleri kabul görmüyor.

AE aslında 3.0 güncellemesi olarak kayıtlara geçti. Geçmeden önce oyun "2,5" olarak adlandırılıyordu. 3.0'la birlikte "*SFV*" ilk gün çıkması gerektiği gibi bir oyun olarak karşımızda" diyebiliriz. Bir önceki sürüme göre tüm arayüz tasarımı değişmiş. Koyu mavi tasarım yerine "zengin işi" altın sarısı yeni tasarımın odağında. Parıltılı efektler, hızlı müzikler derken eski oyuncular bu yeni tasarımı sevecektir çünkü bir önceki tasarım huzur versin amacıyla yola çıksa da uyku getiriyordu. Şurada iki öğün dövüşeceğiz kardeşim, ne huzuru… Bildiğiniz gibi *SFV*'te oyun içi dövüş parası yani Fight Money kazanıp, parayla satılan içerikleri bu FM'lerle alabiliyordunuz. Oyunu çok oynayan biriyseniz, ana oyuna para verdikten sonra ücretli içeriklere hiç para harcamak zorunda kalmıyor oluşunuz da bence örnek olası bir model. Gelgelelim bu model *AE*'yle değişiyor. Artık hiçbir offline mod altında FM kazanamıyorsunuz. Capcom burada bir dengeleme olsun diye haftalık online görevlerin FM ödüllerini bir nebze olsun arttırmış. Bir de Extra adında yeni mod getirmiş. Bu mod altında pek çok kısa ve uzun vadeli görevler bulabiliyorsunuz. Bu görevleri almak için FM harcıyorsunuz ve kazancınız farklı türde olabiliyor. Örneğin ilk haftada rakip olarak Shin Akuma'yı yenmeniz bekleniyor ve

ARCADE EDITION UZMANLAR İÇİN YETERSİZ AMA YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN MUHTEŞEM.



10.000 XP'yi cebe indirebiliyorsunuz eğer yenerseniz. Burada dikkat edeceğiniz noktaysa her denemenizde 1000 FM gidiyor oluşu. Siz bu satırları okurken yeni görevler gelmiş olacaktır ama bence konsepti anladınız. Yani Capcom avucunuza biraz FM koyarken, bir yanda da sizi oyunda tutarak onu almaya çalışıyor. Artık dövüş oyunları, oyuncusunu her daim oyunda, online olarak tutmaya çalışıyor ve bu ölçüde mini içerikler üretiyor. *Injustice 2* bu konuda oldukça ilham oldu diyebilirim. *SFV AE*, bu geri düştüğü yarışta iyi yolda gidiyor.

İnternet yoksa arcade oyna

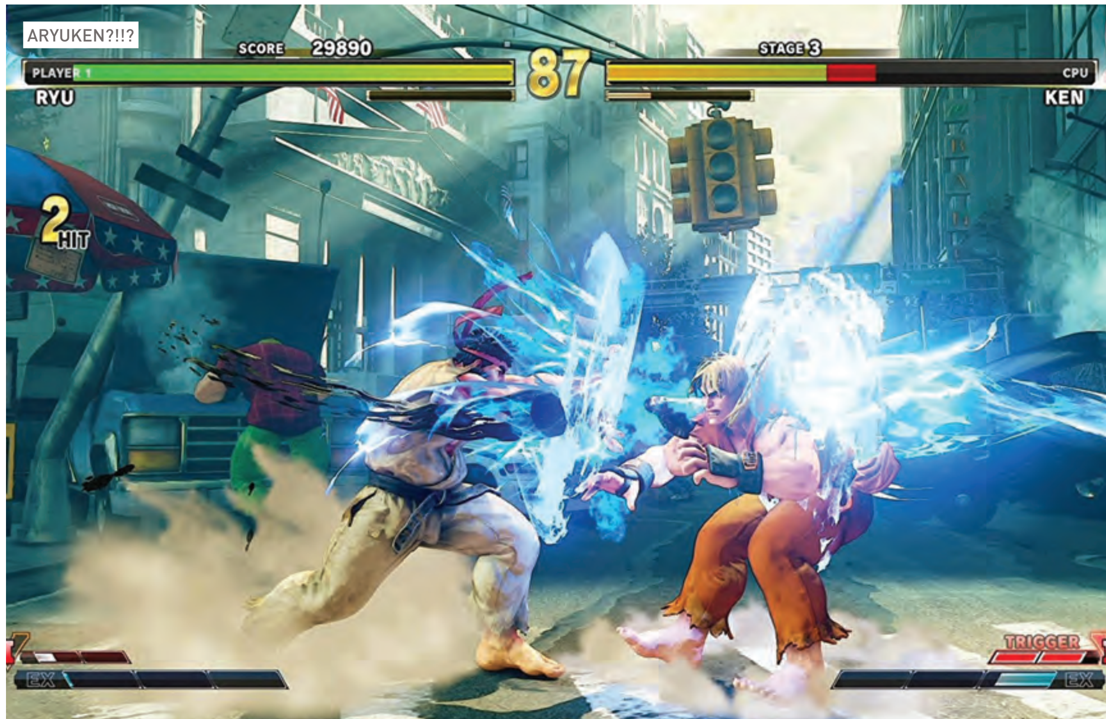
Tabii ki *AE*'nin en büyük offline içeriği Arcade modu. Eski serilerinde olduğu gibi bir karakter seçip birkaç adam dövüp son boss'u yenip karakter sonuyla karşılaşma konsepti burada da geçerli ama bu sefer biraz daha gelişmiş haliyle. Geliştirici ekip bu Arcade modu altı ana oyun başlığı altına bölmüş (*Alpha* dâhil). Her oyun altındaki seçilebilir kadro, o oyunun orijinal kadrosuna en uygun şekilde düzenlenmiş. Örneğin *SFII* kısmında E.Honda ve Sagat yok ama Akuma ve Cammy seçilebilir durumda. Ve her ayrı başlıkta, her farklı karakterle oyun bitirdiğinizde özel bir illüstrasyon sizi bekliyor olacak. Bunların bazıları mini bir hikâye barındırsa da kimisi de sadece fiyakalı. Toplam 200 oyun sonu hazırlamışlar. Bonus modu unuttum sanmayın. Fıçı kırma bonus modu geri dönmüş ama biraz farklısı. Yeni offline modların sonuncusuysa takımca dövüşebileceğiniz bir mod. Takım, oyuncu, can, zorluk seviyesi vb. ayarlamaları yapıp offline takım turnuvası yapıyorsanız, Team Battle tam sizlik.

Capcom, *AE* üzerinden haklı olarak yeni bir pazarlama kampanyası başlattı. Sonuçta elimizdeki, iki yıl önceki vasıfsız oyun değil. Haliyle oynanışı da yeni oyuncunun seveceği hizaya getirmeye çalıştılar. Yeni denge yaması eski oyuncuları biraz üzecekken yeni oyuncuların seveceği kıvamda. Eski oyuncuları üzecek çünkü *SFV*'te halen bir oynanış derinliği yok. Sağlam dövüş oyunlarında olan footsie ve neutral oynanış gitmiş yerine daha şansa, daha tahmine dayalı bir oynanış gelmiş. Yani sizden daha kötü bir oyuncu sadece iyi tahminlerde bulunduğu için sizi yenebilir. Tabii kim daha iyi, bunu uzun setli maçlarda ortaya çıkarabilirsiniz ama "iki kere yenen kazanır" puanlı maç modunda böyle bir şansınız da yok. Bu anlattıklarımsa bir yerde yeni oyuncuları sevindirecektir çünkü hızlı öğrenmek, rekabete hızlı girmek, eski *SF* oyuncularını yenmeye başlamak çok da kötü şeyler değil objektif olursak. eSpor alanında hele. Laura, Rashid ve Abigail gibi hâlâ dengesi bozuk karakterleri seçip online ve lokal arenalarda hızla yükselebilirsiniz.

Dengede bir dalgalanma var kaptan!

Capcom bu denge konusunda açıkçası birkaç bin kişilik rekabetçi arenasını dinlemek yerine geriye kalan milyonların eğlenmesini arzu ediyor. Bu eleştirdiğim bir nokta çünkü "Sen *SF* oyunusun dostum!" demek geliyor içimden. Tüm dövüş oyunlarının temel oynanışını her daim bünyesinde barındıran, usta olmak için yıllarca emek verilen bir oyunun çocuk oyuncağına dönüşmesi alkışlanacak bir durum değil maalesef. Yine de oyunun 2.5 versiyonuna göre daha istikrarlı, daha derli toplu olduğunu söyleyebilirim. Her karaktere eklenen yeni V-Trigger hareketi (dayak yedikçe dolan, özel hareket yapmanızı sağlayan bar) oyuna taze bir soluk getirmiş. Bazı karakterlere yeni hareketler eklenmiş. Tüm karakterlerin kombo yolları, tuzak yolları büyük oranla değişmiş. Eski saldırı ve defans yöntemleri işe yaramazsa şaşırmayın. Ha, oyunu iki yıldır her gün oynuyorsanız bu değişimlere adapte olmak iki haftanızı almaz. Açıkçası ben bir de yeni Critical Art'ların (dayak attıkça dolan özel güç barı) ekleneceğini düşünmüştüm ama belli ki Capcom onu 4.0'a saklıyor… Belirtmeden geçmek olmaz; Training moduna eklenen yeni frame bilgisi özelliği muhteşem olmuş. Her hareketin aktifi, pasifi nedir görebiliyorsunuz. Bir hareket yaptınız, rakip korundu, sonra size vurabilir mi vuramaz mı; bunu renklerle görebiliyorsunuz. Yavaş çekime alıp kare kare hareketin sizi ne kadar geri ittiğine bakabiliyorsunuz. Lab seven dövüş oyuncuları bu özelliğe bayılacaktır. Bir de online training özelliği geldi mi, tamamdır bu iş…

Sevdiğim oyun markalarını -eğer hak ediyorsa- yerden yere vurmayı severim. *SFV* bunlardan biriydi. Ana *SF* oyunları arasında en kötüsü *SFV*'ti diyebilirim. Nitekim bu biraz değişiyor ama yine de yeterli değil. Dövüş oyunları ikinci baharını yaşarken *SFV* buna ayak uydurmakta zorlanıyor ve bu satışlara da yansıyor. *SFV* 2020'ye kadar buralarda duracak, Capcom destek sözü vermişti. Yani hâlâ 2-3 yıl daha *SFV* oynanacak. eSpor tarafında zaten halen en güçlü dövüş oyunu, ona diyecek bir lafım yok ama iyi bir netcode'la efendi efendi oyun oynayamayacaksak bir sonraki sezon yine kulağını çekerim eski dostumun.





- Offline modlar artıyor
- Kadro zenginleşiyor
- Görsel iyileştirmeler
- Pratik modu gelişmiş

–

- Denge olması gerektiği gibi değil
- Netcode oldukça sorunlu
- FM kazanmanın önünü kesmişler

8

SON KARAR

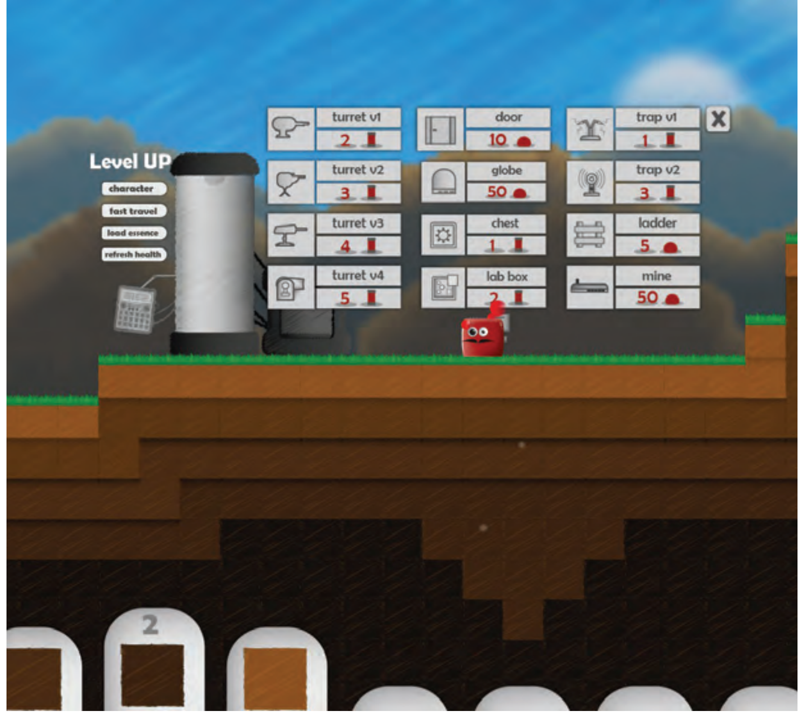
Bir önceki sürüme göre kesinlikle çok daha iyi bir oyun oldu AE ama hâlâ eski SF'cileri mutlu edecek derinlikten uzak. Yeni oyuncular içinse zemin gayet iyi.

TÜR: Strateji • YAPIM: Sedate Games • DAĞITIM: Sedate Games • DİJİTAL İNDİRME: 10 TL (Steam) • DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-124-unrect





İyi bir savunma oluşturmanın sırrını kısa sürede çözebilirsiniz.



UNRECT

Minik, kırmızı, bıyıklı bir kutu

İPEK ATAM

Super Meat Boy...? Görselleri benziyor ama alakası yok. *Terraria*, *Minecraft*..? Bloklarla oynama mekaniği var ama onlara da benzemiyor, koloni kuruyorsun. O zaman *Rimworld*..? Yok, o hiç değil. *Unrect*, bu adı geçen oyunlara uzaktan, bir yerleriyle benzeyen ama hiçbiriyle alakası olmayan bir oyun. Biraz kule savunması tarzında diyebiliriz belki.

Unrect'i 18 yaşındaki Sedat Yasir Güç, 18 ay içinde geliştirmiş. Hemen en baştan söyleyeyim, genç arkadaşımızın bilgisayar için geliştirdiği ilk proje olduğunu düşünürsek, gayet başarılı olmuş. Bir iki aksaklık dışında mekanikler sorunsuz çalışıyor, çizimler ve ses efektleri güzel. Müzikleriyse ayrıca çok beğendim. Huzur verici gitar tınıları oyuna çok güzel eşlik etmiş.

Oyuna Super Meat Boy'a benzeyen kırmızı, bıyıklı bir yaratık olarak başlayıp koloni kuracak, kolonimizi yeni, kırmızı, bıyıklı ya da bıyıksız bireylerle genişletecek, kötü niyetli düşmanlara karşı savunacağız. Koloni kurmak derken aklınıza bir *Rimworld* gelmesin ama tabii, çok ama çok basit, ufak bir oyun bu. İnşa edebileceğiniz yapılar çok az. Üssünüz için kapı ve merdiven, savunma içinse tuzak, mayın ve otomatik taret yapabiliyorsunuz. Onun dışında üssünüzü dünyadan topladığınız bloklarla şekillendireceksiniz. Kaynak yalnızca bir tane, öz (ya da İngilizce oynarsanız essence) toplayarak yapıyorsunuz her şeyi. Özler de dünyaya yayılmış durumdaki kırmızı yuvarlaklardan oluşuyor ve başlangıçta 3 birim kadar toplayabiliyor, seviye atladıkça birim sayısını arttırabiliyorsunuz. Yapılar genellikle 2-3 birim öz istiyor, o yüzden oyunun özü (oy oy, üzgünüm ama bunu yapmasam olmazdı) bunları toplamaktan geçiyor. Bunları dünyada gezerek toplayabileceğiniz gibi, kapsül (globe) yapıp başına kolonist atayarak da üretebilirsiniz. Yeni kolonistlerinizi de özleri kuluçka makinesine benzeyen şeye doldurarak oluşturacaksınız. Yeni gelen her tip birbirinden farklı oluyor, bu çeşitlilik de oyunun güzel yanlarından biri. Kimi gözlüklü, kimi sakallı, kimi suratsız, kimi kocaman gözlü, bir dolu farklı tipten oluşan koloniniz gittikçe kalabalıklaşırken, gelen düşman sayısı da artıyor.

Burada şunu belirtmek lazım ki, oyun ne kadar basit olursa olsun, kolay değil. Düşman yaratıklar (bu arada onlar da pek çeşitli tiplemeler) genellikle kolonistlerinize tek atıyor, pıt diye öldürüveriyorlar. Olabildiğince 3. ya da 4. seviye taretleri üssün stratejik yerlerine koymalı ve tabii hepsinin başına birer kolonist atamalısınız. Yaratık öldürdükçe seviye atlayan kolonistlerinizin önce sağlık puanlarını arttırın derim ben, çünkü bir kolonist kolay yetişmiyor ama belirttiğim gibi kolay ölüyor. Kolay öldükleri gibi bazen laf da dinlemiyor ya da görevini bir anda bırakıveriyor bu kırmızı minik şeyler. "Git kapsülden öz topla hadi bakayım" dediğiniz bir kırmızı arkadaş kafasına göre takılıyor mesela. "Oraya değil, buraya gideceksin şapşal" diye tekrar gösteriyorsunuz görev yerini, bu sefer gidiyor başka bir arkadaşının tepesine çıkıp öylece duruyor, eh bir noktadan sonra "şapşal" gibi sevimli sözcüklere veda edip ağır sözlere girişiyorsunuz ister istemez, sonunda sizi dinliyor ama biraz hakaret ve küfür yedikten sonra oluyor bu.

Oyunun dünyası oldukça geniş. Gezdikçe düşmanlar ve özler dışında, kediler, koyunlar, kısa süreli koruma bonusu vs. veren canlılarla da karşılaşacaksınız. Özellikle hayvanların çok tatlı çizildiğini de ekleyeyim burada. Ayrıca başka yerleşim alanları keşfettiğinizde buralara ışınlanabiliyor ve yeni bir koloni daha kurabiliyorsunuz.

Unrect hakkında "keşke olsaydı" diyebileceğim sadece 2 şey var: Basit bir harita ve inşa edilecek daha çok yapı. Ama benim "neden bunlar yok" demeye gönlüm elvermiyor çünkü gencecik bir yapımcı tarafından yapılmış basit, ufak bir oyun bu, yapılabilecekler sınırlı. Yine de bu sınırlılık içerisinde Sedat Yasir Güç çok güzel bir iş çıkarmış.



- Müzikler
- Grafikler
- Basit ama keyifli bir oynanışa sahip
- Türkçe desteği de var tabii

−

- Bazı komutların algılanmaması

7

SON KARAR

Basit ama kaliteli bir yerli yapım.

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Area 35 ○ **DAĞITIM:** Unties ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 74 TL (Steam, PSN), 25 $ (Nintendo e-Shop) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-124-tm

TINY METAL

Savaşın minnoş hali

EREN ERYÜREKLİ

Acayip yükselmiştim bu oyuna çıkmadan evvel. Bir kere hem ruhani devamı iddiasında olduğu, Nintendo'nun unuttuğu serisi *Advance Wars*'u çok severdim hem de uzaktan *Valkyria Chronicles* tadı verecek bir öyküsü var gibi duruyordu. Yani kendisini sevmeye daha dünden hazırdım. Eh beklentileri böyle yükseltince de karşılanmaları zor olabiliyor tabii. Lakin hiçbir beklentiyle girmezseniz *Tiny Metal* size ne sunacak onu anlatmaya çalışayım ben. Oyun en azından bu kadarını hak ediyor çünkü.



Bir ara öğün olarak strateji

Şahsi yaşamımda militarizmden ne kadar uzak bir insansam iş oyun-anime-film üçgenine geldiğinde de askeri öykülere o kadar düşkünümdür. Ha bunların da genel olarak anti-militarist olanlarını severim tabii ama o ayrı bir konu. Efendim *Tiny Metal* Japon menşeili bir oyun ve onların pek sevdiği barış yanlısı savaşan karakterler üzerine kurulmuş bir öyküsü var. Oynanış olarak en çok GBA ve DS konsollarına çıkmış *Advance Wars* serisine benziyor ve sıra tabanlı oynanıyor. Çok basit biçimde açıklarsam elinizde çeşitli birimleriniz var ve her görevde karşı tarafın birimlerini yok ederek ilerliyorsunuz. Burada fark yaratan nokta birimlerin taş, kâğıt, makas mantığında birbirlerine üstün gelmeleri durumu. Söz gelimi az ilerleyebilen ama kodu mu oturtan bazuka birimi tanklara karşı, tanklar da zayıf zırhlı keşif birimlerine karşı etkili. Piyadeler kolay harcanabilir birimler olsa da hareket kabiliyetleri ve binaları ele geçirebilmeleri sayesinde oyunun sonunda dahi önemli bir noktadalar. Yani karşı tarafın ateş gücüne göre birim üretip zaferle ayrılmaya çalışıyoruz bölümlerden.

Bu oynanış şekli iyi ellerde çok eğlenceli sonuçlar doğururken *Tiny Metal*'de yeterince zevkli veya sürükleyici olamamış. Bunun en büyük sebebi oyunun aşırı kolay oluşu. Hem rahat rahat adam çıkarmak hem kaynak bolluğu buna etki etse de bana göre en büyük sıkıntı muhtemelen bir maymuna bile mağlup olacak yapay zekâda. Yani adamın "dur lan adamlarımı şöyle toplayayım da dört koldan şunları bir kıstırayım, hareket alanı bırakmayayım" diye bir mantalitesi olmadığı gibi her görevde birimlerini kurbanlık koyun gibi adamlarımın tam ortasına salması da mevzunun mücadele kısmını alıp götürüyor ne yazık ki.

"Peki hikâye iyi mi?" derseniz ona da cevabım ı-ıh olacak. Çakma Amerika ve Çakma Japonya'nın palyaço kılıklı bir savaş simsarı tarafından birbirine düşürülmesini konu alan gidişat, sunumu doğru dürüst olsa ve karakterleri iyi işlense bir şeye benzeyebilirmiş aslında. Ama şu anki haliyle savaş aralarında bitse de gitsek diye izlediğiniz monoton ve bir süre sonra umursamayacağınız sahnelerden başka bir şey değil. Neyse ki savaş alanının grafikleri güzel de en azından orda biraz gözümüz gönlümüz açılıyor. Birimleri seçtiğinizde Apocalypse Now'un girişindeki Wagner bestesini mırıldanmaları veya ölen piyadelerin Platoon filmindeki askerin ikonik diz çöküşüyle ölmeleri hep güzel detaylar. Ama işte bu güzel iskelet ne iyi bir öyküyle ne de akılda kalıcı karakterlerle beslenemediği için yavan kalmış. Zorlanmak istiyorsanız Skirmish modunu öneririm, orada hiç değilse yapay zekâ bir tık daha iyi mücadele veriyor ve gereksiz diyaloglarla oyununuz bölünmüyor. Tabii bu dediğim Expert seviye görevler için geçerli yoksa oyun genel olarak fazlasıyla kolay kalmış. İleri bir tarihte gelecek olan multiplayer moduysa bu oyunu kurtarabilecek tek şey gibi. Ama çok da bel bağlamayın yani.



Bu tarz sahneler hoş olsa da bir süre sonra kapatmak isteyeceksiniz.

Doymadınız mı? Ben de...

İyi bir fikrin orta şekerli uygulanışı bizlere *Tiny Metal*'i getirmiş. Birim çeşitliliği, görselliği ve Skirmish modu güzel olsa da geri kalan her şey fena halde yavan kaldığından şöyle terletecek bir stratejik mücadele sunamıyor yapım. Özellikle *Advance Wars* veya yakın akrabası *Front Mission*'ın bulmaca tarzı cidden ince planlama isteyen bölümlerinin bu oyunda olmayışı ve birimler arası güç dengelerinin eksikliği oyunu hakikaten "minikleştirmiş" ve geriye kurusıkı tadında metalik gürültülerden başka bir şey kalmamış.

+
- Görselik
- Skirmish görevleri ana senaryodan daha iyi
- Savaş filmlerine yapılan göndermeler eğlenceli
- Birim çeşitliliği fena değil

−
- Senaryo modu ve sunum sıkıcı
- Birimlerin güç dengeleri pek iyi ayarlanamamış
- Multiplayer'ın olmaması büyük sıkıntı
- Zorluk seviyesi çok düşük
- Bulmaca bölümlerinin eksikliği

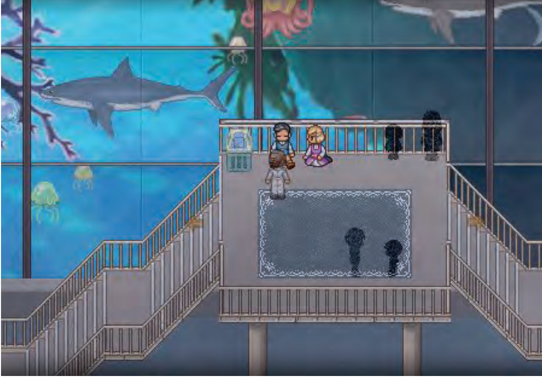
6

SON KARAR

Görselliği ve birim çeşitliliği ne yazık ki oyunu kurtarmaya yetmemiş. Zorluğun düşüklüğü oyunun ömrünü kısaltıyor.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Freebird Games ○ **DAĞITIM:** Freebird Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-124-finding





Oyundaki bazı sahneler RPG Maker'dan beklenmeyecek kadar iyi.



FINDING PARADISE

Son dileğinizi alalım

M. İHSAN TATARİ

2011'in en güzel sürprizlerinden biriydi *To The Moon*. Oynanış açısından çok fazla şey vadettiği söylenemezdi gerçi ama gerek duygu yüklü hikâyesi, gerek beklenmedik anlarda patlattığı esprileri, gerekse de insanı oradan oraya sürükleyen müzikleriyle iyi bir oyunun yapması gereken şeyi tamı tamına gerçekleştiriyordu: Bünyeye kolay kolay silinmeyecek bir çentik atmak.

RPG Maker ile hazırlanan bir oyun nasıl bu kadar başarılı olabilirdi? Kan Gao adlı bir geliştirici tek başına nasıl böylesine harika bir işe imza atardı? Bilmiyordum. Emin olduğum tek şey *To The Moon*'a gönlümü fena kaptırdığımdı. Ve şimdi, aradan geçen 7 yılın ardından macera *Finding Paradise*'la kaldığı yerden devam ediyor. Üstelik büyüsünden hiçbir şey kaybetmeden.

Zeki ile Zevzek

Finding Paradise'ta tıpkı önceki oyunda olduğu gibi Sigmund Corp. adlı çok özel bir firma için çalışan Dr. Eva Rosalene ve Dr. Neil Watts ikilisini yönetiyoruz. Sigmund çalışanları, ölüm döşeğindeki hastaların hatıralarına girip pişmanlıklarını kafalarından silebilmelerine ve hiçbir zaman gerçekleştirme fırsatı bulamadıkları hayallerini sanki yapabilmişler gibi hatırlamalarını sağlamalarına imkân tanıyan bir tür makineye sahip. Doktorlarımız bu cihaz sayesinde müşterilerinin hatıralarını ihtiyarlık yıllarından başlayıp ta çocukluğuna kadar takip ediyor ve en büyük arzusunu öğrenmeye çalışıyorlar. Ama işler her zaman planlandığı gibi gitmeyebiliyor elbette. Yeni müşterileri Colin'de olduğu gibi...

Kendisi aslen *A Bird Story*'de yönettiğimiz isimsiz çocuk olan Colin Reeds'in son dileği pek bir muğlak, pek bir belirsiz. Aksi gibi dileği gerçekleştirilirken hatıralarında hiçbir değişiklik yapılmasını da istemiyor ve bu da Eva'yla Neil için işleri iyice zorlaştırıyor. Sadece bununla da kalmıyor dertleri üstelik; çünkü Colin'in anılarına girdiklerinde yaşlılıktan gençliğe doğru ilerleyen standart bir hatıra akışı yerine durmadan bir geleceğe bir geçmişe giden, karmaşık bir örüntüyle karşılaşıyorlar. Böylece işler rutin bir "son

TIPKI TO THE MOON VE A BIRD STORY GİBİ FINDING PARADISE DA: SADE BİR OYNANIŞ, İÇTEN BİR HİKÂYE.



dileği yerine getir" görevinden daha fazlasına dönüşüyor.

Oyunun oynanış mekanikleri tıpkı *To The Moon*'dan hatırladığımız gibi. Yani etrafta dolaşmak, insanlarla konuşmak ve nesnelere tıklamak dışında neredeyse hiçbir şey yapmıyorsunuz. Önceki oyundan tek farkı, anıdan anıya sıçramak için kullanmamız gereken nesneyi bulduğumuzda bize *Candy Crush* türevlerine benzeyen, küçük bir mini-oyun oynatması. Bu mini-oyun her ne kadar giderek gelişip hafif de olsa taktiksel düşünmenizi gerektirse de bir yerden sonra sıkıyor maalesef ve keşke hiç olmasaydı da sadece diyalog okusaydık bile dedirtiyor. Oynanış unsuru az diye şikâyet ederken oyuna çeşitlilik katan bir şeyden şikâyetçi olup Dr. Brown'u bile hayrete düşürecek paradokslara sürükleniyorsunuz böylece.

Gelgelelim oyunun hikâyesi o kadar iyi yazılmış, o kadar ilginç kılınmış ki mini-oyun haricindeki kısımlarda bir an için bile sıkılmıyorsunuz. Tam aksine, Colin'in hatıralarında gezerken acaba şimdi ne olacak duygusu bir türlü peşinizi bırakmıyor. Dahası, oyun duygusal anlamda da yine çok yoğun dakikalar yaşatıyor size. Bir an kahkahalarla gülerken sonraki an boğazınızda oluşan koca bir yumruyu bastırmaya çalışırken buluyorsunuz kendinizi. Özellikle zevzeklikte sınır tanımayan Dr. Neil'ın oyun boyunca sizi bol bol güldüreceğini garanti edebilirim. Buna ek olarak *To The Moon*'da da ara sıra gördüğümüz, JRYO'ları tiye alan küçük şakalara bu kez çok daha fazla yer verilmiş ve çok da iyi olmuş!

Belki ortasından bir kuş geçer

Her ne kadar oyunun geliştiricisi *Finding Paradise*'ı anlamak için önceki yapımları oynamanıza gerek olmadığını iddia etse de durum pek öyle değil. Bir kere *To The Moon*'u kesinlikle oynamalısınız. Colin'in bahsettiği şeylerden bazılarını anlamak, kendisiyle duygusal bir bağ kurmak ve hatıralarında ziyaret ettiğimiz mekânları tanımak için *A Bird Story*'yi oynamanız da gerekiyor. Buna ek olarak oyunda yaşanan ve hikâyeyi çok açık etmemek için burada değinemediğim bazı gizemli olaylar da var. Ve bunlar *Finding Paradise*'ta bir cevaba kavuşmuyor. Tam aksine üçüncü oyuna göz kırpmak ve merak duygusunu ayakta tutmak için yapılmış küçük dokunuşlar bunlar. Bu gizemin ne olduğunu az çok kavramak için de *To The Moon* için ücretsiz olarak yayınlanmış olan iki


Ey mini-oyun! Ne seninle oluyor ne sensiz.

mini-bölümü oynamanız icap ediyor.

Finding Paradise'ta yapımcının önceki oyunlarında olduğu gibi herhangi bir seslendirme yok. Ama bunun eksikliğini hiç hissetmiyorsunuz. Öte yandan müzikler yine fevkaladenin fevkinde. Aralarından bazılarını önceki bölümlerden hatırlıyoruz zaten, bazıları da yeni besteler olarak çıkıyor karşımıza ve o anki sahnenin size yaşatmak istediği duyguları yansıtma konusunda çok başarılılar.

Öte yandan oyunun sıkıntıları da yok değil. Bunun en başında çözünürlüğünün çok çok düşük olması geliyor. İkinci sıkıntıysa anlayamadığım bir nedenden ötürü fps düşüşleri ve takılmalar yaşanması. Üstelik sistem ihtiyaçlarını kat kat fazlasıyla karşılayan bir bilgisayarda oynamama rağmen. Lâkin Kan Gao durumun farkında olduğunu ve bir yama üzerinde çalıştığını belirtmiş. O nedenle siz bu incelemeyi okuduğunuz sırada bu sorun çoktan ortadan kalkmış olabilebilebilebilir de.

Sonuç olarak *Finding Paradise* tıpkı öncülü gibi oyun namına pek bir şey içermeyen, öte yandan zihinlerinizden kolay kolay silinmeyecek bir hikâyeye sahip olan, hatta en duygusuz kişileri bile hüzünlendirebilecek bir yapım olmuş. *To The Moon*'u sevenler sakın kaçırmasın.

SIGMUND CORP. MINISODES

Finding Paradise'taki olayları tam olarak kavrayabilmek için To The Moon ve A Bird Story haricinde oynamanız gereken iki mini bölüm daha var. Sigmund Corp. Minisode 1 ve 2 adlarını taşıyan bu iki bölüm To The Moon sahiplerine ücretsiz olarak sunuluyor ve Steam üzerinden indirip oynayabiliyorsunuz.

Bölümlerden ilki To The Moon öncesini, ikincisiyse Finding Paradise öncesini konu alıyor. Her ikisi de yaklaşık 20 dakikadan oluşuyor; dolayısıyla çok fazla şey beklememek lazım fakat özellikle ikinci bölümün sonu çok kritik, kısa ama çarpıcı bir an içeriyor. Kendisi aynı zamanda Finding Paradise'ta yer alan yeni karakterlerle ve oyunun son sahnesiyle de direkt olarak bağlantılı. Benden söylemesi...

+

- Merak uyandırıcı hikâye
- Etkileyici müzikler
- Ansızın güldürebiliyor...
- ...ama ansızın ağlatabiliyor da.

−

- Fps düşüşleri ve takılmalar
- Düşük çözünürlük



8

SON KARAR

Suya dayanıklı mendillerinizi hazırlayıp hemen oynamaya başlayın.



○ **TÜR:** Dövüşlü Yarış ○ **YAPIM:** Raum Studio ○ **DAĞITIM:** Raum Studio ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-124-wro



Öyle durduğuna bakmayın, Rus malı bu.



WHEEL RIDERS ONLINE OBT

Vladimir'e selam

YİĞİT TEZCAN

Ben ne ettim insanlığa da bu günleri gördüm? Peki kabul, lisede bir bully'dim. "Kabadayı" desek olmaz şimdi yabancı dil konuşulan okulda. Peki ya sonra ne oldu? Amerikan filmindeki bully o herkesin pek nefret ettiği şirin kasabayı terk edemiyor belki, ezdiği çocuklar gibi üniversite okuyamıyor ama polis oluyor mesela. Biz ancak Will Ferrell filmi karakteri olduk çıktık. Bu arada Will Ferrell'ın Semi-Pro diye bir filmi var, enfes. ABA'in son yıllarını anlatıyor; yani güya anlatıyor. Dr. J çıkmış oradan, sonracığıma George Gervin, George McGinnis ve Artis Gilmore... Moses Malone oynamış ulan, daha ne? Ama film enfes, orası ayrı.

Adına *Wheel Riders Online* denilen şu şey hakkında ne söylenebilir ki? Oyunda bir kere insan yok ki iki dakika geyiğini çevirelim. Ses yok, soluk yok... Motor sesi bile yok (zaten motor da yok). Ama havada el freni çekince asfaltta kayan lastikle gıcırdayan karyola arası bir ses geliyor. Oyunda somyaların üzerine kulübeler koyuyor (cidden), sonra bunlara bisiklet lastiği takıyor ve ana menüye girip, bunların kendi kendilerine, sanki Exorcist'ten bir sahneyi canlandırıyormuşçasına bir duvardan diğerine savrulmasını, ters dönüp tavana tırmanmalarını falan seyrediyoruz.

Bir şekilde hak yolundan sapmamış kulübeli bir somya yapınca (büyük lastik kullanın; acayip dengeli oluyor platformunuz), test drive moduna girebiliyoruz. Bu arada oyunda maalesef Türkçe dil seçeneği yok. Zaten iki dil var; Rusça ve biraz daha Rusça. Neyse, adı üzerinde test drive modu, sayısız test yapabildiğiniz bir yer. Bug üzerine bug keşfediyorsunuz. Sürekli bir yerlerde takılıyor; kimi duvardan top gibi sekerken, kimine çarpıncaysa put gibi duruyorsunuz. İki caddenin kesişiminden oluşan bu haritada, ne idüğü belirsiz bir tren yolu da var. Bir defasında bu tren yolundaki bariyerin indiğini gördüm; koştum hemen günlüğümü kapıp geldim. Ne var ki döndüğümde oyun takılmıştı. İnat değil mi; bir daha açtım oyunu, başladım treni beklemeye. Şu yazıyı yazarken hâlâ arka planda bekletiyorum mesela. Arada bir umut, alt-tab yapıp bakıyorum ama nafile. Geçmiyor tren. Zaten sesini de duyamam; motor sesi duyulmuyorsa bu alemde, lokomotif sesini nasıl duyacağız?

İnsan görmeye hasret kalmak

Online'da da insan yok. Bakalım dedik, o altı kişilik tek porsiyon sunuculardan birisi bile açık değil. Sonra sırf araştırmacı oyun gazeteciliğime zeval getirmemek için, madem öyle dedim ve kendim açtım sunucu. Normalde pek girişken değilimdir bu konularda, kurulu oyun oynamayı severim. Sonra mucizevi bir şey oldu ve birisi daha girdi oyuna. Bu zat-ı muhteremle beraber 5 dakika kadar çölde dolanıp, birbirimize ateş ettik. Kimseye hiçbir şey olmadı ama. Birbirimizi bir türlü patlatamayınca haritada gezinmeye başladık ve kilden yapılma, etrafındaki manyetik alan yüzünden (kalkandır o, kalkan) yanına iki metreden fazla yaklaşamadığımız bir ufo gördük. Oyunumuz bitince bu arkadaşla beraber Steam'den ekleştik. Aramızda şöyle bir diyalog gerçekleşti:

- ***Hi.***
- ***Zdrasvuyte.***
- ***Why do you play this game?***
- ***I have to review it.***

Durun, durun. Soruyu soran o değil, benim. Yanıtı duyunca neredeyse evlenesim geldi herifle. Zavallıcık St. Petersburg'da üniversite okumuş; hatta Dostoyevski'ye özenen genç bir edebiyatçı adayıymış. Bilgisayar oyunlarıyla da arası iyiyimiş hatta. "Leninci Oyun Birliği" diye bir site kurmuş, başlamış oyunları yazmaya. İnanmayacağınızı biliyorum ama, Rusya'nın ilk bilgisayar oyunlar kritiği suçlusu (Rusçam zayıf; bu kadar oldu çevirisi) bizim bu Vladimir'miş. Adamı alıp 36 yaşında Kamçatka'ya sürmüşler. Kamçatka bu boru değil, yazlıkta Risk oynamıyoruz. Neyse bu Vladimir üç yıldır Kamçatsk Gaming Magazinskaya, yani Камчацкая игровая магазинская adlı bir dergide Kuzey Kore oyunları editörüymüş. Bu oyunu da bizimkine vermişler incelesin diye.

Lafı çok uzattık. Başları kısaltamayacağımıza göre burada duralım. Ama yine de yeni Steam arkadaşım Vladimir'in (öyle çok da arkadaşım yok; kendisi altı üstü 21'inci Steam arkadaşım) görüşlerine de yer vermek isterim bu naçizane incelememde. Vladimir diyor ki, "Unreal 4 motoru gerçekten görsel bir şölen yaratıyor. Bazı eksik seslerin eklenmesiyle beraber, oyuncular biraz da vodka içerlerse, bence sağlıklı bir online komünite oluşabilir."

+

- Vladimir
- Twisted Metal ve Interstate 76 muhabbetine yol vermesi (Bak sana tekerlekten önce icat edilen başka oyunlar sevgili Ömer)



- Araç "birleştirme" kontrolleri rezalet
- Kötü fizikler
- Girdilere verilen gecikmeli tepkiler (input lag)
- Oyuncu kıtlığı
- Hatalar
- Sesler eksik

1

SON KARAR

İnsan Kamçatka'da da olsa hayalini yaşayabilir. Ben bunu anladım Wheel Riders Online OBT'den.

TÜR: Macera **YAPIM:** Deep Taiga **DAĞITIM:** Deep Taiga **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-124-grace

I FELL FROM GRACE

Sen bencil bir pisliksin Henry

MERVE AKMAN

Bu ay dergide yazmaya başlayalı tam bir sene oluyor, dolayısıyla bu yazı biraz nostalji içermekte. Geçen sene bu zamanlar "retrocu arkadaşlar taşlamasın, piksel hayranı değilim" yazmışım mesela. O zamandan beri incelediğim 5. pikselize yapıma hoş geldiniz, sizleri şöyle aşağıdaki paragraflara alayım.

"Abi benim pikselle aram yok pek"

Dergi bağlamında bitirdiğim oyunlar arasında en kıymetlisi olan *Last Day of June*, June adlı bir kadının eşiyle aşkını temel alıyordu. Tesadüfe bakınız ki *I fell from Grace*'te de Grace adlı hasta bir ablamız var, aynı şekilde biz de bu ablanın eşini, Henry'yi oynuyoruz. Bunu görünce çok heyecanlandım, bu oyunun beni bulmasının kader kısmete bağlı olduğunu falan düşündüm. Belki yine sıcacık bir öykü bekliyordu beni?

Bir insan bir oyun konusunda ne kadar yanılabilirse o kadar yanılmışım, *Grace* **gerçekten** karanlık bir oyun. Melekler ve şeytanlar, iyilik ve kötülük gibi bir hava vermeye çalışsa da benim görebildiğim tek tarafı dünyadaki yanlış, kötü ve hatta iğrenç olan her şey oldu. Tasarımı, müziği ve hikâyesiyle gergin bir ortam oluşturmuş, tuhaf bir şeyler oynadığınızın farkına varıyorsunuz zaten kısa süre içinde. Burada yine ilk yazımda pikselli oyunlar için kurmuş olduğum bir cümleyi alıntılayacağım: "…böyle yapımların normalde sevimli olmalarını beklerim." Lakin olmayabiliyorlar ve hatta o tezat bana çok keyif verebiliyor. Ben galiba piksel seviyorum ya.

Seçim sizin (değil)

Tıklama olmaksızın point'n click mantığıyla giden, çoktan seçmeli bir bulmaca oyunundasınız. Bulmacalar zorlayıcı olabiliyor çünkü ne yapmanız gerektiğini kolaylıkla unutabiliyorsunuz, hatırlamanız için ise neredeyse hiçbir yol yok. Not defteri bulundurun ve her şeyi not alın derim, şeytan ayrıntıda gizli.

Üç adet "harita" var, ev ile iş zaten hikâye gereği sürekli gitmeniz gereken yerler ancak şehir merkezi diyebileceğimiz yere de her gün gidip herkesle konuşmanız, hikâyenin geçmişi ve bugünü açısından önemli. Ivır zıvır eşya bulmanız için de faydalı, nereden neyin çıkacağını bilemiyorsunuz zira. Başarımların açıklamalarını okumak bazı yerlerde asla aklıma gelmeyecek şeylerin gelmesini sağladı bu arada, onu da not etmiş olayım.

Bilememek demişken, hiçbir şeyi bilemiyoruz bu oyunda. Her seçimin bir etkisi oluyor, buna göre hikâye (ve bulmacalar) değişiyor ve de öylesine seçtiğiniz bir şey berbat bir şekilde ayağınıza dolanabiliyor. Bundandır ki iki kere bitirdiğim halde iyi sonu göremeмekle kalmayıp, hiçbir konuya açıklık da getiremedim. Gördüğüm birbirinden kötü iki sona dayanarak söylüyorum ki asla beklenmeyecek şeyleri bekleyin. Leş gibi bir oyun bu.

Alçalabilmenin bin bir yolu

Af buyurun, Henry şerefsizin önde gideni fakat kendisini daha da aşağılık bir hale getirmek mümkün. Çünkü önceden kestiremediğiniz için kazara çok sakat şeyler yapabiliyorsunuz ve ne yazık ki seçimlerinizle yaşamanız gerek, seçim diyaloğunuz bittiğinde oyun çaktırmadan otomatik olarak kaydoluyor. O sebeple hapisten kurtulmak için gardiyan beye neden "karım evde hasta, anahtarları vereyim de git biraz eğlenmene bak" dediğimi soran olursa, bilmeden ve istemeden bunu seçtiğimi söyleyin lütfen. Bu vicdan azabı beni için için kemiriyor.

Gidilen her yerde kasvet, ceset ve bilumum rezilliğin olduğu bir yapımda bu kadar eğlenmem beni ciddi anlamda düşündürüyor ama iş biraz da inada bindi, bütün gizemleri çözüp iyi sonu bulana kadar denemeye devam edeceğim. Hikâye bitmeden oyun bitmiş sayılmaz.



- Kafiyeli konuşmalar
- Cins ve pis konulara değiniyor
- Ortamı çok başarılı, bunun büyük bir sebebi de müzik
- Seçimleriniz hikâyeyi ve bulmacaları değiştiriyor

–

- Görevinizin tam ne olduğu da dâhil olmak üzere her şey biraz fazla belirsiz
- Yükleme süreleri anlamsızca uzun

7

SON KARAR

Leş gibi bir şey olmasına rağmen inanılmaz keyif aldım. Dümdüz oynanışını karmaşık öyküsüyle telafi ediyor.



ABSOLUTELY: A TRUE CRIME STORY


win osx lin

Keanu Reeves, ne ettin sen?

Bir tarafta *The Stanley Parable*, diğer tarafta *The Beginner's Guide*. Davey Wreden'ın imzasını taşıyan iki proje. Sonrasında elimize geçen ise garip bir parodi oyunu. Adı Keanu Reeves olan "gerçek" bir suçlu hakkında, RPG Maker'dan fırlamış kısa bir macera. Hayır, nasıl giriş yapacağımı bulamıyorum bir türlü, çünkü çok saçma ve aptal bir oyundan etkilenmiş haldeyim.

Absolutely diye kısaltacağım oyun, 5-7 dk falan sürüyor. JRYO kokuyor, Keanu Reeves adında bir suçlunun cinayetten aklanması için geçmişten bir günü oynadığımız bir süreçten oluşuyor sadece. Suçlunun adı neden Keanu Reeves, gerçek Keanu kültürüne ne kadar göndermesi var, başta artırdığınız stat'ların neden oyuna bir etkisi yok, çok kurcalamıyorum.

Bu oyunu buraya taşıdık, çünkü İngilizceniz varsa eğer garip ve ciddi bir anlam bulabiliyorsunuz Absolutely'nin içerisinde. İyiliğin zarar olduğu, kötülüğün ABD'nin (ve hayranı olduğumuz için biraz da bizim) hukuk sistemimizde nasıl kolayca affedilebildiğini, doğru ve yanlışın iyice subjektif ve saçma haller alışını popülist bir şekilde anlatıyor çünkü. The Pirate Bay linkinden uyuşturucuya, cinayetten yoldan geçeni katletmeye kadar garip, altı dolu ama bir o kadar da parodide kalan anları var.

Ya deneyin işte... 5-7 dakikanızı nelere vermiyorsunuz şu hayatta. Ücretsiz bir tarayıcı oyunu çünkü, benim gibi içten ölü bir varlık iseniz bile güleceğiniz garanti. Şuradan ulaşın ***(tinyurl.com/ogz124-absolutely)***, oynayın, ilk seferde tahminen benim gibi ölün, sonra tekrar deneyin, son yazılarda bile buruk bir gülümsemeniz olsun. **SARP**

+
- Kısa
- Eğlenceli
- Azıcık buruk

−
- Kısa
- Herkese eğlenceli değil
- Azıcık buruk

7+

SON KARAR

Keanu iyi insan ya, herhalde ondan dolayı gönderme var bel... ne diyorum ben ya?!

TÜR: JRYO (?) **YAPIM:** Davey Wreden **DAĞITIM:** itch.io **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz **YAŞ SINIRI:** +13 (herhalde)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz124-absolutely

VAPORWAVE SIMULATOR


win

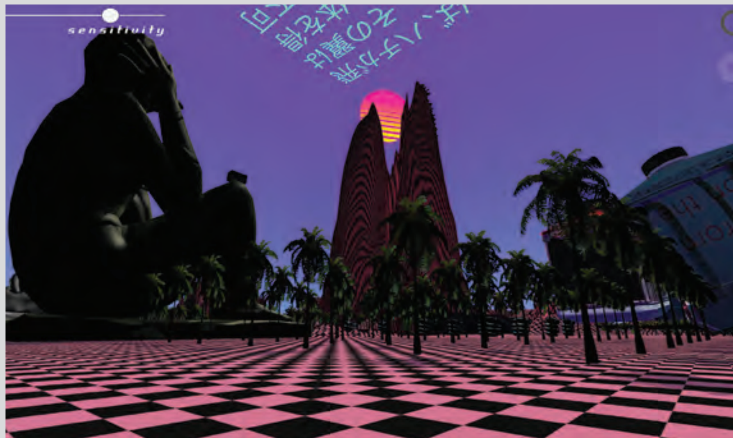
Neye niyet, neye kısmet

Oyun dünyasında "Vaporware" diye bir terim vardır. Patlayacak olan oyunlar için kullanılır genelde. Star Citizen bir vaporware adayıdır mesela, Overgrowth çıkana kadar öyle değerlendiriliyordu. Duke Nukem Forever ya da The Last Guardian da vaporware statüsündeydi.

Ama bu oyun "Vaporware Simulator" değil, "VAPORWAVE SIMULATOR". Bu imlâ hatasına girmeyin sakın ha. Yani EA'in yok ettiği stüdyolar, yarım kalmış fikri mülkler ya da oyun dünyasının muazzam sözlerine dair bir oyun değil bu. Aksine, kafanın "güzel" olduğu anlarda kendinizi içinde kaybetmeniz amacıyla yapılmış, 2,10 TL fiyat etiketli bir geyik sadece. Ama işini çok kötü yapan, düzelttiğinden emin olana kadar köşe bucak kaçmanız gereken bir geyik.

Gerçekten derin bir anlam aramayın Vaporwave Simulator'da, çünkü yok. Unity'de, çalıntı asset'lerle (görsel öğeler, modeller, kaplamalar) yapılmış bir proje. Müthiş bir performans sorunu var, çünkü optimizasyon nedir görmemiş. Dama tahtası kaplamalı bir tabanda (oyun geliştiricileri aşinadır buna) rastgele yerleştirilmiş öğeler ve arkada kötü, bayık bir müzikle bezeli. Hayat berrakken batıyor, biraz "tipsy" olduğunuzdaysa hafif gülümsetiyor bu tema sizi. Ama sonra o berbat fps değerleri vuruyor. Oyun imaj sunumu gibi, kare kare gidiyor. Farklı grafik ayarlarının bir etkisi de yok üstelik.

Yok arkadaşlar, ücretsiz olsa yenmeyecek bir proje Vaporwave Simulator. Düşüncesi o kadar da kötü değil, ama uygulanışı yerlerde bir çalışma. **SARP**



+
- Yok

−
- Telifsiz öğeler
- Müzik
- Performans
- Uygulamanın her adımı

1+

SON KARAR

Oynamak için HİÇBİR sebep yok, o nedenle sıfır. Veya hadi 1 olsun. Ama yola çıkış fikri güzel, gidiş yolu için artı. Bu da OGZ tarihinde bir ilk olsun.

TÜR: Saçmalık **YAPIM:** ETGgames **DAĞITIM:** ETGgames **DİJİTAL İNDİRME:** 2,10 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** Herhangi başka bir şey

WORLD OF WARSHIPS BLITZ

and

İskele alabanda! Ne diyorum yahu ben?

Pek sıkı fıkı olmasam da her daim World of Warships'e derinden saygım vardır (başka çevrimiçi oyunlar vaktimi çok alıyor). Çünkü Wargaming Warships'le uzun süreden beri beklediğimiz "taze ve orijinal online oyun" fikrini yıllardır *WoT*'la kazandığı tecrübe sayesinde bize altın tepside sundu. Geçmişte "Wargaming *WoT*'un gemilisini yapacakmış!" dediklerinde burun kıvırdığımı ve bir şeye benzemeyeceğini söylediğimi çok net hatırlarım. Büyük konuşmamak lazım çünkü gördüğünüz üzere bu yazıda tükürdüğümü yalayacağım. Hatta şimdi başlıyorum.

World of Warships Blitz aynı *World of Tanks Blitz* gibi **Wargaming**'in PC ve konsollarda oldukça popüler olan savaş oyununun mobil versiyonu. Binlerce tonluk devasa metal deniz canavarlarının birbirine girdiği *WoWS Blitz*'in neredeyse oyunun masaüstü sürümünden hiçbir farkı olmadığını gördüm. Seçilebilen milletler arasında İngiltere'den sadece bir gemi vardı ama İngiliz donanmasını da zamanla tamamlayacaklardır.



Oynanabilirlik açısından çok rahat olması ilk gözüme çarpan detaydı çünkü mobil oyunların kontrollerinde genellikle sıkıntı yaşarsınız. Haritaları biraz küçültmüş ve grafik kalitesini mutlaka bayağı aşağıya çekmişlerdir diye düşünürken bunun tam tersi bir durumla karşılaştım. Haritalar gayet geniş, bir mobil oyun için grafikler üst düzey kalitedeydi ve hepsinden önemlisi kullandığım cep telefonunu zerre zorlamadı (Sony XPERIA XZ1'de denedim).

Dilerseniz belirli noktaları ele geçirerek ya da düşman birliklerini tamamen yerle bir ederek 7'ye 7 maçların döndüğü deniz savaşlarında ter dökebilirsiniz. Ter dökebilirsiniz diyorum çünkü WoWS gerçek anlamda stratejik zekânıza ve kullandığınız gemiyi ustalıkla manevra ettirme kabiliyetinize bakıyor.

Uzun soluklu *World of Tanks* oynamış biri olarak açıkça şunu söyleyebilirim; World of Warships Blitz mobil cihazınıza silmemek üzere yükleyebileceğiniz en kaliteli oyunlardan birisi olmuş. Türü sevenler edinsin. ■ NURETTİN



- Aslına çok yakın sağlam grafikler
- Kolay ve başarılı oynanabilirlik
- Optimizasyon on numara
- Müzikler şukela

—

- Masaüstü sürümüne göre bazı eksik içerikler var ama zamanla oyuna eklenecekler

9

SON KARAR

Mobil ortamlarda oynayabileceğiniz en enteresan ve yenilikçi içeriklerden birisi, hem de harika grafikler ve sağlam oynanabilirlikle beraber.

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** WG Mobile ○ **DAĞITIM:** Wargaming ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz ○ **YAŞ SINIRI:** 7+ ○ **DAHASI İÇİN:** wowsblitz.com

WILD WOLF

win ERKEN ERİŞİM 

Sürüsünden uzak bir anne kurt ve yavrusu

Wild Wolf'la yabancı oyun geliştiricilerin yaptıkları işler hakkında diğer kişilerin yorumlarını aldıkları bir Facebook grubunda karşılaştım. Bir baktım *Wild Wolf*'u paylaşanlar Türk ve hepsinden önemlisi çok gençler. Oyunun tanıtım filmine baktım, hoşuma gidince ve Ömer de yeşil ışık yakınca dergiye taşımaya karar verdik.

Neden? Çünkü *Wild Wolf* fikir olarak güzel bir oyun. Oyunda yavrusuyla beraber bir anne kurdu canlandırıyorsunuz. Avlanıyor, hem kendinizi hem de bebişi besliyorsunuz ve bunu yaparken avcılardan uzak duruyorsunuz. Şimdilik bütün konsept bu kadar. Oyunun cilalanması gereken onlarca noktası var ve bunların başında *Wild Wolf*'a bir amaç eklemek geliyor. Avcılar var ama bulundukları kamptan ayrılmıyorlar, yanlarına gitmediğiniz sürece tehlike arz etmiyorlar. Tavşanlara ya da avcılara saldırırken ısırabilmek için akla karayı seçiyorsunuz. Velhasıl etkileşime girdiğim öğe sayısı çok azdı. Ama üzerinde çalışmaya devam ederlerse dikiş tutturabilirler mi? Bence evet, zaten oyunu dergiye taşıma sebebimiz de bu.

Şu anki haliyle, eğer bebek kurda bakma durumu geliştirilirse küçük oyuncular için çok eğlenceli bir oyun olacağından eminim. Grafikler çok hoş, kurdun animasyonları gayet iyi özellikle yavru kurt çok sevimli. *Wild Wolf*'un beş lira gibi gayet uygun bir ücreti var. Alırken bayağı başlangıç aşamasında olan bir oyuna el attığınızı bilin ama özellikle genç oyun geliştiricilere destek vermemiz gereken şu ülkede beş lirayı böyle güzel bir proje için sakınmamalıyız diye düşünüyorum. **Altai Game Studio**'nun yolu açık olsun, *Wild Wolf* üzerinde çalışmaya devam ederlerse başarı yakalayacaklarından eminim. ■ NURETTİN







- Pastel renklerle bezenmiş güzel dünyası
- Kurtları kişiselleştirebilme
- Animasyonlar akıcı
- İyi bir fikre sahip

—

- Hayatta kalma öğeleri daha oturulmamış
- Saldırılardaki "hit box" sıkıntısı

SON KARAR

Fikir güzel, atmosfer göze hoş görünüyor, sanat tasarımı iyi, tek eksiği oyuna katılacak detaylar. Onun üzerinde de çalıştıklarını görüyorum. Desteklenmeli.

○ **TÜR:** Hayatta Kalma ○ **YAPIM:** Altai Game Studio ○ **DAĞITIM:** Altai Game Studio ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 5 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-124-ww

○ **TÜR:** RYO ○ **YAPIM:** Event Horizon ○ **DAĞITIM:** Event Horizon ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 28 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-124-tower

TOWER OF TIME

Durdurun zamanı, inecek var

HAZAL ÇAMUR

Hani olur ya, bazen eskiyi alıp, onu o yapan yanlarını bozmadan, biraz cilalayıp biraz da doğasına uygun yenilikler ekleyerek önümüze koyarlar. Bir yeniden yapım gibi değil de nostaljinin baskın geldiği hislere kapılırız. Eskinin yeniden gün yüzüne çıktığı yerde belki ilk bakışta yenilikleri yoktur, fakat şeytan ayrıntıda gizlidir. İşte *Tower of Time* tam olarak böyle bir oyun.

Tower of Time bize çok uç yenilikler sunmayıp, aksine cilalı grafiklere sahip izometrik yapısıyla alışkın olduğumuz bir RYO senaryosu sunuyor ve RYO'ların altın çağını yaşadığı o eski güzel günlere dair anılar taşıyor. Fakat bununla da kalmıyor bu erken erişim oyunu, tüm bu nostaljisinin yanı sıra ufak ama ciddi yeniliklere de sahip.

Sebebi belirsiz bir kıyametin ardından geçen 1000 yılın sonrasında başlıyoruz oyuna. Toprak çorak, yağmurlar tehlikeli, her bir lokma değerli. Fantastik bir dünyada yaşanan kıtlık ve bir zamanlar "bir şeylere" sebep olmuş antik bir kahramanın anılarını dinliyoruz. Bir çocuk olarak başladığımız oyunda keşfettiğimiz *Tower of Time*'ın ta kendisi olan kuleyle birlikte maceramızda ilk gelişmeler yaşanmaya başlıyor. Fakat bu kulede bazı şeyler oldukça ters. Evet, ters, çünkü kule tepetaklak şekilde toprağa gömülü vaziyette.

Yıllar sonra bir yetişkin olarak kuleye döndüğümüzde çocukken keşfettiğimiz ve bizimle konuşan sahipsiz tahta oturuyoruz. Bir de bakıyoruz ki yanımızda gelen diğer iki karakter kuleyi keşfe çıkıyor, bu sırada geride bıraktığımız karakterimizse kulenin kontrolünü oturduğu yerden eline alıyor.

Güç bende artık

Konusu öyle aman aman özgün olmasa da kurgu odaklı bir kafaya sahip beni bu hiç de rahatsız etmedi. Çünkü tüm bu eski güzel günler kafasının yanında beni heyecanlandıran başka bir şey vardı: Zamanı yavaşlatabilmek. Gerçek zamanlı strateji olarak ilerleyen savaşlarda stratejimizi akışı durdurarak değil, zamanı yavaşlatarak kuruyoruz ki oyuna adını veren bir başka etmen de tam olarak bu. Dahası, çatışmaların tek bir düşman düzeniyle değil de belli bir süre boyunca üstünüze gelen dalgalar hâlinde olması da bir başka güzellik ki düşman çeşitliliğinden ötürü oyun bizi yeni düzenlere göre strateji kurmaya da zorluyor.



İskelete dönüşmüş ama yerde kan izleri duruyor, işin içinde bir iş mi var sanki?

Dövüş sisteminden bahsetmişken söylemekte fayda var, oyunun aksiyon yanı o kadar da ağır basmıyor öte yandan. Bulmaca odaklı yapısı ve gizemleriyle keşfetme dürtülerinizi tekmeleyen bir yapısı var. Karakter gelişimiyse hikâye odaklı. Kazandığımız tecrübe puanları yerine keşiflere dayalı bir şekilde yeni yeteneklerimiz açılıyor.

Son olarak zorluk kademelerinden de bahsetmek gerek. Güzel bir çeşitlilik sunan oyun hikâye odaklı oyuna imkân verdiği gibi zoru sevenlere ter döktürmek için de zorluk seçeneklerinde işleri iyice karıştırıyor. Yapımcıların bu seçimi yapanlar için ellerini ovuşturduklarını görür gibiyim.

15 saatlik erken erişim süresi büyük umutlar vadetti bana. Şu noktadan sonra tamamlandığında eğer yerinde sayarsa ya da 15. saatten sonra ekleneceklerle çıtayı düşürürlerse hayal kırıklığım çok büyük olur sayın yapımcılar. Benden günah gider valla.





Feleğin çemberini bulduk, içinden geçmesi kaldı.



- Eski RYO'lara saygı duruşu
- Bulmacaları ve gizemleri iyi kurgulanmış
- Atmosfer ve görsellik
- Zamanı yavaşlatmak!

–

- Belki aksiyon dozu bir tık fazla olabilirdi

SON KARAR

Çizgiyi bozmazlarsa leziz bir RYO geliyor bu yana.



TÜR: Strateji **YAPIM:** Numantian Games **DAĞITIM:** Numantian Games **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-124-tab


Belli bir sürede savunmanızı yeterince geliştiremezseniz tek şansınız baştan başlamak.



THEY ARE BILLIONS

Yüksek potansiyel, ortalama performans

BUĞRA ÖZKAN

Saymadım. Saysaydım da milyar sayısına varabilir miydim bilmiyorum ama binlercesini görürdük.

They Are Billions, Numantia Games'in geliştirmesini ve dağıtımını üstlendiği, belki de en dikkat çeken oyunları. Daha önce *Lords of Xulima* isminde bir RYO geliştirmişlikleri oldu ancak bundan çoğumuzun pek haberi yok. Sükse yapan bir oyun değildi zira. Ortalama sayılabilir. *They Are Billions* bir grup insanın, bir koloni kurarak hayatta kalma mücadelesini anlatan, harika artistik seçimler ve ortalama savunma mekanizmalarıyla bezenmiş bir strateji oyunu.

Daha fazla duvar! DAHA FAZLA DUVAR!

Erken erişimde olması nedeniyle çok sert girişmeyi düşünmüyorum ancak odadaki filleri birilerinin göstermesi gerek. *They Are Billions*, birçok açıdan standart bir strateji aslında. Binalar kurun, gelir elde edin, daha çok bina kurun, asker yapın, kendinizi savunun. Buna bir iki şey daha eklemeniz, bu oyunu tanımlamak için yeterli: Duvar yap. Daha çok duvar yap, sonra yine yap. Bu basit formül, oyunun vermesi gereken temel hissiyatı, yani gerilimi alıyor elimizden.

Kaynakların kıt hale gelmesi gereken bir post apokaliptik dünyada oldukça bol kaynağımızın olması fikri benim biraz canımı sıkıyor. Bir madene dadandığınızda, bir gölde balıkçılığa başladığınızda ya da ormana avcı gönderdiğinizde, bunların sonu gelmeyen kaynaklarınız olması biraz anlamsız kaçıyor. Bu, eğer güruh halinde gelen zombiler dışında oyunu zorlaştıran bir etmen olsaydı mantıklı bir tercih sayılabilirdi ancak şu aşamada oyunu gereğinden fazla kolay kıldığını düşünüyorum. Yanlış anlamayın, yine de zor, ancak sanki "o kadar" zor değil. Zira, teknolojilerinizi geliştirip daha iyi kaynak üreten binalara ve savunma kulelerine erişebiliyor olsanız da, zombiler için temelde ihtiyacınız olan daha fazla duvar ve bir iki "Executioner" kulesi.

Campaign modu henüz çalışmıyor ancak zaten asıl oynanacak kısmının Survival olduğunu düşünüyorum.

Oyunun şehir yönetimi kısmı biraz önemli. Askerlerinizin bir yerden bir yere akıcı şekilde geçmesi için boşluklar bırakmayı unutmayın.

Ufak bir ayrıntı ancak canımı sıkıyor (umarım geliştiriciler bu yazıyı okuyordur), elektrik erişiminin olduğu alanı genişletmek için Tesla kulelerinden daha farklı bir çözüm yok. Bir yerden sonra görüntü kirliliği yaratıyor.

Mod desteği, harita editörleri henüz yok ancak haritalar rastgele oluşturuluyor, dolayısıyla yeniden oynanabilirlik değeri oldukça yüksek. Birden çok türde zombi var ve hepsinin özellikleri farklı. Kimileri güçlü, kimileri hızlı koşuyor, kimileri fazlaca yavaş. Askeri birimlerinizi buna göre şekillendirmekte fayda var.

Sonuç olarak *They Are Billions*, eklenecek yeni savunma mekanizmalarıyla harika bir oyun haline gelebilir. Sahip olduğu fikir ve şahane steampunk kılıfı gereği verdiği heyecan bu oyunu listenizde tutmaya yeterli bana kalırsa.

DÜNYANIN SONU GELDİĞİNDE ŞARTLARIN THEY ARE BILLIONS'DAKİ KADAR İNSAFLI OLMASINI UMUYORUZ.



- İyi bir fikirden yola çıkmış
- Görsel dili başarılı
- Haritaların rastgele oluşması doğru tercih
- Potansiyeli yüksek

–

- Bazı şeylerin kolaylaşması, bazı şeylerin zorlaşması lazım
- Sadece survival kesmez tabii

SON KARAR

Fikir ve görsellik olarak güzel, genel olarak ortalama bir strateji şu an için ama erken erişimden çıkana kadar çok daha iyi hale gelebilir.

○ **TÜR:** Bulmaca ○ **YAPIM:** Buried Signal ○ **DAĞITIM:** Annapurna Interactive ○ **FİYATI:** 25 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-124-gorogoa



Her şey bir elmayla başlamıştı, kırmızı bir elmayla.

GOROGOA

Modern bir sanat eseri

ESER GÜVEN

Sizlere Mona Lisa'yı anlatmak istiyorum. Bu bir kızın portresi, tamam mı? Sakin görünüşlü ama dik biçimde oturuyor. Dudaklarında belli belirsiz bir gülümseme var. Nat King Cole'un da dediği gibi "Bir âşığı cezbetmek için mi bu gülümseme, yoksa kırık kalbini mi gizliyorsun?". Gizemli ve ünlü bir gülümseme yani bu. Ne oldu, anlatmayı beceremedim mi, aklınızda canlanmadı mı tam olarak?

O zaman şeyi anlatayım ben size, Rodin'in Düşünen Adam heykelini. Bir taşın üzerinde oturuyor bu adam, elini dudaklarıyla çenesinin altına koymuş, başını eline yaslamış halde duruyor. Adı üstünde, düşünüyor. Anladınız değil mi bu heykelin neden bu kadar ünlü olduğunu? Neden Auguste Rodin'in büyük bir sanatçı olduğunu anlatmayı başardım, değil mi?

Elbette hayır. Bir sanat eserini anlatamazsınız. O sanat eserinin ihtişamını hissetmek için onu görmeniz, ona dokunmanız, onu deneyimlemeniz gerekir. İşte bu yüzden size *Gorogoa*'yı anlatamayacağım. İstediğim kelimeleri seçeyim, cümlelerimiz dilediğim gibi tasvirlerle süsleyeyim, olmayacak. Çünkü *Gorogoa* oyunlarla sanat eserleri arasındaki o çizgiyi geçmeyi başarıyor ve oyun ismi altında nasıl sanat eseri yaratılır dersi veriyor. O yüzden oyunu size anlatmaya çalışacağım ama neden bahsettiğimi görmek ve gerçekten anlamak için oynamanız gerekecek.

Her bir çizimi ayrı ayrı incelenmeli

Gorogoa, Jason Roberts'ın 5 seneden beri üzerinde çalıştığı bir bulmaca oyunu. Temel mantığı oldukça basit, karşımızda ikiye iki dört kareden oluşan bir tablo var ve aynı bir çizgi roman sayfası gibi düşünürsek bu karelerdeki resimlere yakınlaşıp uzaklaşarak, diğer karelere kaydırarak bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Örneğin bir resimde uzakta bir yıldız görünüyor diyelim. Diğer bir resimdeki gaz lambasına yakınlaşıyor ve ayrı bir kareye çekiyoruz. Bunu yaptığımızda lambanın ortası kesik bir kâğıt oluyor elimizde, bunu yıldıza götürünce sanki lambanın içine yıldız koymuş gibi oluyoruz ve lamba aydınlanıyor. Ya da bir karede bir ejderhanın yemyeşil gözü, diğer bir karedeyse renksiz bir elma var. Elma resmini gözün üzerine oturtuyor ve yeşil elma haline getiriyoruz. Kahramanımız bir kapıda duruyor, başka bir resimde de bir harabenin kemerli kapısını görüyoruz. O kapıyı kahramanımızın üzerine getirince adamımız harabeye geçmiş oluyor mesela. Böyle söyleyince de kulağa çok basit geliyor, değil mi? Daha baştan anlatamayacağımı kabul etmiştim, bu söylediklerimin oyunun sunduğu zorluğun ve hikâyenin çok minik bir parçası olduğunu bilin yeter.

Gorogoa'nın elle çizilmiş, kalem ve suluboya karışımı grafikleri ve animasyonları gerçekten de göz alıcı. Yakınlaşıp uzaklaştığınız ekranların birbirine nasıl da uyum sağladığını, bir karedeki sicim ipin diğer bir karedeki sütunlarla nasıl birleştiğini, bir çiçeğin nasıl diğer kareleri döndüren bir çark haline gelebileceğini gördüğünüzde siz de etkilenmekten kendinizi alamayacaksınız. Bu birleşimlerin ne kadar 'sihirli' olduğunu anlatmaya kelimeler yetmiyor işte.

Oyunu bitirince doyamadığınızı fark edeceksiniz

Yeri geldiğinde oyunları, özellikle de macera ve bulmaca oyunlarını acımasızca gömen biri olarak bu oyunu bu kadar övüyorsam, arka arkaya üç kez oynayıp bitirdiysem bir sebebi vardır. Çünkü bir sanat eserine bakıp geçmezsiniz; onu yaşamak, tekrar incelemek, en ince detaylarını görmek istersiniz.

Gorogoa kısa bir oyun ama bu tam da olması gereken süre. Oyunun başarımlarından biri oyunu yarım saatin altında bitirmeyi gerektiriyor, yani her an ne yaptığınızı bilseniz gerçekten de o kadar sürede bitirmeniz mümkün. Ama ilk bulmacaları çözmek, hikâyenin sizi nereye götürdüğünü anlamaya çalışmak, üzerinde düşünmek falan derken yaklaşık 3 saatlik bir oyun sizi bekliyor olacak. Belki daha uzun olsa bir süre sonra kendini tekrarlamaya başlayabilir, sıkıcılaşabilirdi ama oyunun her şeyi tam kararında bırakılmış. 5 senelik bir çalışmanın hayal gücünü zorlayan, boyutlara meydan okuyan ve her detayı nakış gibi işlenmiş bir sonucu bu. Sanat eseri kıvamında bir oyun.

+

- Görsellerdeki detaylar gerçekten olağanüstü
- Tek bir kişinin elinden çıkmış olması çok etkileyici
- Aldığı tüm ödülleri hak ediyor
- Resimlerin derinlikleri ve birbiriyle uyumları ağzınızı açık bırakacak
- Gitgide zorlaşan bir yapısı var, öğrenme eğrisi çok iyi

−

- Belki süresi kısa gelebilir



9+

SON KARAR

Bilgisayar oyunlarının sanat eserlerine en çok yaklaştığı anlardan birine şahit olmak isterseniz Gorogoa'yı mutlaka oynayın

POLICE TACTICS: IMPERIO

Gerçek zamanlı polis taktikleri



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, sadece oyun değil, film, dizi ve kitaplar hakkında da konuşmak için yazabilirsiniz. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Kıvanç Alkan kurada bir oyun kazandı, ayrıca geçen ay mesaj gönderen Rizgar Kaya dostumuza da teşekkür ediyorum. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var; öğrenci kardeşlere iyi bir 2. dönem dilerim, geç kalmadan görüşmek üzere.

Süre harcadığım birçok oyunun konusu ya da amacı yok etme, dövme ya da yenme ağırlıklı eylemler içeriyor. *Emergency, Rescue* tarzı yapımlardaysa yaralı, hasta, kazazede gibi insanların hayatını kurtarıyoruz; yangın söndürüyor, bazen de hırsız, kundakçı veya çevreyi rahatsız eden kötü niyetli serserileri yakalıyoruz güvenlik güçleri üniforması altında. Güzel ve anlamlı bir değişiklik oluyor anlayacağınız. Bu ayki köşemizin konuğu *Police Tactics: Imperio* da, adından da anlaşılacağı gibi, güvenlik güçlerini kontrol ederek soyguncu, katil gibi gereksiz tipleri sanal sokaklardan temizlediğimiz bir oyun. İlk iki cümleye "ben de böyle kırıp döktüğümüz değil, çevreye yardım ettiğimiz oyunları seviyorum" iç düşüncesiyle eşlik ettiğinizi varsayıyor ve gayet de iyi bir oyun diyorum *Police Tactics: Imperio* için.

Şanslıysanız ender türde bir hırsız yakalayabilirsiniz

Yükleme ekranındaki minik bilgilerden aynen alıntıladım ara başlığı. Türkçe menü ve altyazılar fena değil diyebileceğimiz durumda ama arada bir böyle ilginç çeviri tercihleri de var. Oyunu Steam'de 2016 Eylül ayında, çıktığı günlerde almıştım; üç - dört ay sonra gelen güncellemeler ve iki önemli ilâveyle epey derlenip toparlanmış hale de geldi. Geç kalmış oyun oynayıp incelemenin faydaları diyorum ya hep işte. Durdurma tuşunun olmaması büyük eksiklikti örneğin, strateji haritasına bakıp belli bir mikro yönetim uyguladığımız, hangi birim yüksek seviye hangisinin tedaviye ihtiyacı var şeklinde minik ve hiç bitmeyen seçimler yaptığımız oyunların olmazsa olmazı, olmazsa biraz zor oluruydu durdurma tuşu, oyuncu topluluğundaki şikâyetler sonrası bir yamayla eklendi. Bir süre sonra sandbox dediğimiz, koşulları önceden belirlediğimiz serbest oyun modu da eklendi, Türkçe çeviriye bakmak için birkaç saatliğine bu modda takıldım ben de, yeterli kalitede olmuş diyebilirim.

Senaryo modundaysa, mahalleleri biz görev tamamladıkça açılan bir şehirde, kıvamında tutulmuş bir sunum eşliğinde, sevimli ve hafif karanlık renklerden çizgi roman havasındaki görüntü ve yazılarla görev bilgileri açıklanan bir emniyet müdürü rolündeyiz. Altı farklı tipte polis memuru mevcut: Devriye, isyan kontrolü, olay yeri inceleme gibi. Seviye atlama sistemi, devriye güzergâhlarını ayarlamak, 24 saat sonlarında gelen ödüllerle yeni araçlar satın almak derken, yeni moda deyimlerden "gideri var" hatta "yakalaması var" tadında keyifli bir polis stratejisi - hafif simülasyonuna dönüyor *PTI*. Oyun içi genel amacımız olan "yakalamak" fiilinden espri üretmişken (!) yeni bir şakayla kapatayım bu ayki köşemizi öyleyse: Geç kalır bazen oyunlar, sanal polisler yakalar!



Olay yeri inceleme ekibimiz sinemada kanıt topluyor.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** CyberphobX **DAĞITIM:** Astragon **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-124-pti

7

SON KARAR

Özellikle acil yardım türü hafif simülasyon - strateji seven kitleye hitap eden, başarılı bir oyun.

80'LERDEN GELEN ADAM



1989 yapımı bir film seyrettim bu ay, K-9. Son derece akıllı, becerikli bir polis köpeğiyle, biraz şaşkın bir detektifin eğlenceli ve hareketli maceraları. Bence devam filmleri de çekilmeli. Başrolde bir Alman çoban köpeği olan Rando ve James Belushi var.

OYNUYORUM

1. Yakuza 0 (PS4)
2. Homefront: The Revolution (PC)
3. Dirt 4 (PC)
4. Project Cars 2 (PC)
5. The Division (PC)

BEKLİYORUM

1. Kingdom Come: Deliverence (PC)
2. Days Gone (PS4)
3. Yakuza 6: The Song of Life (PS4)
4. Police Sim. 2018 (PC)
5. A Way Out (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

MACERA TÜRÜ ÖLDÜ DİYENLERE İTİBAR ETMEYİNİZ. BÖYLE DURUMLARDA EMNİYET GÜÇLERİYLE İRTİBATA GEÇEREK DURUMU ANLATINIZ, ONLAR ELLERİNDE LIFE IS STRANGE'LERLE, FINDING PARADISE'LARLA DURUMA MÜDAHALE EDECEKTİR.

FPS (First Person Shooter)

CALL OF DUTY: WWII
PC, PS4, X-ONE
Seveni var, sevmeyeni var, çok da üstüne gitmeyelim ama gelecek temalı Call of Duty'ler de yetmişti artık. WWII belki seriyi tamamen tazeleyecek, yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek. Tek kişilik tarafı bir yere kadar, asıl multiplayer şahane.

Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.

Star Wars: Battlefront II
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rereró ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.

Rising Storm 2: Vietnam
PC
Ne CoD seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon yapısıyla sayısız FPS severi mest etti.

Dishonored: Death of the Outsider
PC, PS4, X-One
İncelikli yetenek kullanım sistemi ve hikâyeye yeni açılar kazandırmasıyla kesinlikle oynamaya değer.

Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!

Klasik
Brothers in Arms: Road to Hill 30
PC, PS2, Xbox, Wii
2. Dünya Savaşı kurgusunu ve taktiksel FPS'leri seviyorsanız oynamamanız düşünülemez.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni
MONSTER HUNTER: WORLD
PS4, X-ONE
Japonya'nın en büyük fenomenlerinden biri olan Monster Hunter, Batı'ya ilk defa bu kadar iddialı çıktı ve iddialı olduğu kadar da varmış! Komple bambaşka oynanış tecrübeleri sunan silahlar, inanılmaz tok bir aksiyon hissi, geliştirecek milyon şey, alınabilecek milyon görev... Ömür gömecek bir aksiyon/RYO isterseniz ilk adresiniz olsun.

Seven: The Days Long Gone
PC
Bilimkurgu RYO severler kesin göz atmalı. Biraz sıkıntılı bir çıkış yaptı ama hatalarını hızla onarıyor.

Battle Chasers: Nightwar
PC, PS4, X-One
Bir Kickstarter harikası daha! Sanat tasarımı, oynanışı, uzunluğu... Her tarafından kalite akıyor.

Cat Quest
PC, PS4, Switch
Bu aşırı sevimli yapımın tadına varmak için illa kedi insanı olmak zorunda değilsiniz.

Divinity: Original Sin 2
PC
Masaüstü FRP'lerin yerini hiçbir dijital oyun tutamaz belki ama ona en yakın tecrübe budur!

Ys VIII: Lacrimosa of Dana
PS4, Vita
Aksiyon odaklı oynanışı, harika dünyası, eşsiz boss dövüşleriyle JRYO'ların tepe noktalarından.

Klasik
Shin Megami Tensei: Nocturne
PS2
SMT serisi (Persona'lar da dâhil) Batı'da belli bir popülerliğe ulaştıysa bu şahesere çok şey borçlu.

AKSİYON

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS
PC, PS4, X-ONE
Hah işte bu Ubisoft ya, böyle AC yapı canımızı ye! Her yıl bir, hatta bir keresinde iki ana AC oyunu görmek, oyunlar güzel olsa bile yoruyordu bünyeyi. Bir yıl ara vermek, bir de te en geçmişe dönüş Kardeşlik'in kökenini anlatma müthiş yaramış seriye. Harika açık dünyasını söylemeye bile gerek yok zaten.

Middle-earth: Shadow of War
PC, PS4, X-One
Sanırsınız ilk oyunun zaten iyi yaptığı onca şeyi daha iyi yapmak çok kolay bir şey.

Yeni
Street Fighter V: Arcade Edition
PC, PS4
Çıkışının üzerinden 2 yıl geçmesine rağmen SFV nihayet "tamamlandı".

Super Mario Odyssey
Switch
Her yerde peşine takılınası bir şey, her yerde farklı bir çekicilik ve bitmek tükenmek bitmeyen eğlence.

Alchemist's Castle
PC
2 liralık mini mini bir oyun için ne kadar eğlence barındırdığını görseniz şaşırırsınız.

The Evil Within 2
PC, PS4, X-One
Tasarımları, hikâyesi ve atmosferiyle pis geriyor, ta ki düşmanların görünmez duvarlarını keşfedene kadar.

Klasik
Sly Cooper and the Thievius Raccoonus
PS2, PS3, Vita
Sucker Punch'ın Infamous serisi öncesinde ömrü Sly Cooper'larla, klas hırsızlıklarla geçiyordu.

Microsoft Electronic Arts'ı alıyormuş? Böyle bir şey olabilir mi arkadaşlar?

1. *En azından berbat kararlar alan iki ayrı firma yerine tekine topluca söveriz. - M. İHSAN*
2. *FIFA'yı PS4 exclusive yaparlar falan şimdi. Microsoft'un sağlıklı bi karar alma mekanizması yok gibi geliyor bana hep. - YASİN*
3. *Nokia'dan ağzı yanan Electronic Arts'ı hampur humpur yermiş. 50 sene geçse MS'in akıllanacağını sanıyor musunuz? Kesin alır! - TUĞBEK*
4. *Microsoft'un kötü kararları bitmiyordu. Skype... Windows Mobile... Steve Ballmer... Şimdi de EA.- SARP*
5. *100 sene sonra dünyada toplam 5 şirket falan kalacak sanırım. Kapitapokalips! Kapitalist kıyamet gibi hani... Olmadı mı? Neyse. - MERVE*

Nintendo'nun karton projesi Labo hakkındaki fikirlerinizi merak ediyoruz.

1. *Elimde olsa deneyeceğim ama uzun ömürlü görmediğim bir proje. Switch'in böyle şeylerle kullanılabilmesi çok hoş ama. - TARIK*
2. *Valla hiç ilgimi çekmedi, dijital-fiziksel oyun birleşimlerini sevemiyorum. - EGE*
3. *Başarılı olacağını sanmıyorum ama ben beğendim. Kartonları hep sevmişimdir :D - YASİN*
4. *LEGO, Barbie gibi markalarla anlaşıp daha yaratıcı projeler çıkaracakları günü bekleyeceğim ben. Karton kalsın. - MERVE*
5. *Birikmiş Wii U kutularını değerlendirmek için iyi bir proje bence. - SABRİ*

Siri, Alexa, Cortana gibi yapay zekâ asistanlara Google Home da eklendi ama ismi yok. Bir isim?

1. *"Google Assistant" vardı, Allo'ya falan da entegre etmişlerdi. Çok kasmamak lazım, bir gün tüm dünya Alexa olacak zaten. - SARP*
2. *Babür. İyi Aile Robotu'nu izleyenlere selam olsun - EMRE S.*
3. *Bir yapay zekâm olsa 1 saniye düşünmeden ona "Marvin" derdim. - İPEK*
4. *Emanue… Yok yok, öylesi de fazla asistan olur. - ESER*
5. *Cortana'ya misilleme olarak GLaDOS'un haklarını satın alıp kullansınlar. - SABRİ*

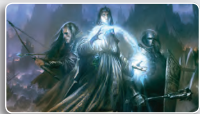
STRATEJİ



Total War: Warhammer II
PC
Total War formülüne fantastik kurguyu harika bir şekilde katan ilk TWW'den sonra yepyeni ırklar ve harita ve de hikâye odaklı bir oynanış!



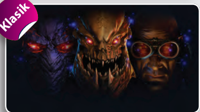
XCOM 2: War of the Chosen
PC, PS4, X-One
"Bir genişleme paketi zaten harika olan bir oyunu ne seviyelere çıkarabilir?" diyorsanız cevabınız War of the Chosen.



Spellforce 3
PC
Gerçek zamanlı strateji ve RYO yapısını bir araya getiren kaç tane oyun var ki? İki tarafta da çok derin değil belki ama olsun.

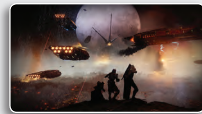


Unrect
PC
Üssünüzü gelen düşman dalgalarına karşı savunduğunuz, bağımlılık yapıcı mekaniklere sahip bir yerli yapım.



StarCraft Remastered
PC
Kimler geldi, kimler geçti... C&C, Warcraft, Company of Heroes, Age of Empires ve nicesi... Birçoklarına göre olay hâlâ StarCraft'tır.

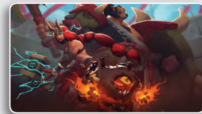
DVO & ONLINE



Destiny 2
PS4, X-One
Oyunda olması gerekip de olmayan çok şey var ama yine de deli gibi oynattırıyor mu kendini? Oynattırıyor.



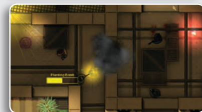
Black Desert Online
PC
Vay be, Türkiye'de de görecek miydik seni... Son yılların en çok ses getiren DVO'larından BDO'ya nihayet kavuştuk.



Battlerite
PC
Moba'larda uzun sürebilen savaşlardan sıkıldınız mı? Çok hızlı ve çok eğlenceli yapısıyla Battlerite'ı kesin deneyin o zaman.



PlayerUnknown's Battlegrounds
PC, X-One
2017'nin oyun fenomeni sözünde durdu ve yıl bitmeden erken erişimden çıktı. Bu ivmeyle 2018'in fenomeni de olur.



CS2D
PC
Arada farklı bir şeyler istiyor ama yine de CS'ten kopamıyor musunuz? E CS'i 2D oynayın siz de!

YARIŞ & SİM & SPOR



Spintires Mudrunner
PC, PS4, X-One
Zorlu arazi şartlarında yük taşımak için geliştirilmiş canavarları kontrol etmek (veya etmeye çalışmak) değişik bir keyif.



Football Manager 2018
PC
FM yine her zaman yaptığını yapıyor; birçok konuda ileri, birkaç konuda da geri gidiyor ama yine rakipsiz, yine bağımlılık yapıcı.



Project CARS 2
PC, PS4, X-One
Her şey olmaya çalışırken az şey olma hastalığı var biraz Project CARS 2'de. Peki bu onlarca saat lastik eskitmeye engel mi? Tabii ki hayır!



Forza Motorsport 7
PC, X-One
Mikro ödemenin coşması falan derken biraz kalbimizi kırdı ama otomobil sevdalıları için Forza her zaman Forza'dır.

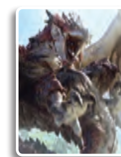


Gran Turismo Sport
PS4
Şu soldaki Online başlığına da yazabilirdik aslında, tek kişilik içeriği neredeyse yok ancak online anlamda ve sürüş anlamında şahane.

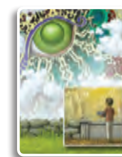
AYIN ALTIN OYUNLARI



LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM



MONSTER HUNTER WORLD



GOROGOA

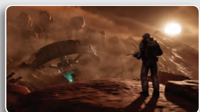
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Şu Kingdom Come Deliverance'a dikkat! Bütün dediklerini yaparak çıkacaksa büyük bir RYO fenomeni olabilir.

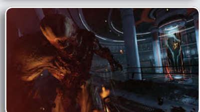
Şubat '18	
UFC 3	2 Şubat
Shadow of the Colossus	6 Şubat
Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall	8 Şubat
Rust	8 Şubat
Dynasty Warriors 9	13 Şubat
Kingdom Come: Deliverance	13 Şubat
Secret of Mana	15 Şubat
Fe	16 Şubat
Radiant Historia: Perfect Chronology	16 Şubat
Age of Empires - Definitive Ed.	20 Şubat
Metal Gear Survive	22 Şubat
Mart '18	
Devil May Cry - HD Collection	13 Mart
Attack On Titan 2	20 Mart
Sea of Thieves	20 Mart
Assassin's Creed: Rogue - Remastered	20 Mart
Yakuza 6: The Song of Life	20 Mart
A Way Out	23 Mart
Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	23 Mart
Far Cry 5	27 Mart
Agony	30 Mart



SANAL GERÇEKLİK



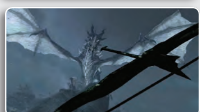
Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



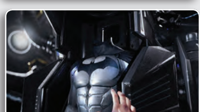
Doom VFR
Vive
Yani tabii çekici VR'da Doom oynamak, bildiğimiz Doom'u kopyalayıp yapıştırmamaları, yeni oyun yapmaları da güzel ama...



Fallout 4 VR
Vive
Başka VR oyunlarının uzun zaman önce çözdüğü sorunları barındırsa da hey! Fallout 4 diyorum! VR diyorum!



The Elder Scrolls V: Skyrim VR
PSVR
PSVR'a özgü olduğu için düşük çözünürlük problemi var ama hey! Skyrim diyorum! VR diyorum! (deja vu yaşadınız, çaktırmayın)

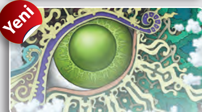


Batman Arkham VR
Vive, Rift, PSVR
O kostümle pelerini giyme, Alfred'le konuşma, Gotham'ı tepeden izleme şansınız var. Daha ne duruyorsunuz?!

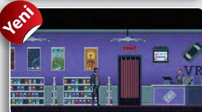
MACERA & BULMACA



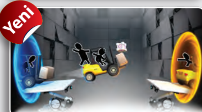
Life is Strange: Before the Storm
PC, PS4, X-One
Life is Strange'i hayranlıkla oynadıysanız serinin geçmişini anlatan 3 bölümlük Before the Storm'a da kesinlikle göz atmalısınız.



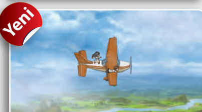
Gorogoa
PC, Switch
Muhteşem görseller eşliğinde yaratıcılıklarına şapka çıkaracağınız bulmacalar çözdüğünüz Gorogoa "sanat eseri" payesini hak eden oyunlardan.



I fell from Grace
PC
"Artık daha da leş olamaz" derken daha da leş olan, seçimlerinizin hikâyeyi çok farklı yerlere götürdüğü, paçalarından kir akan bir macera.

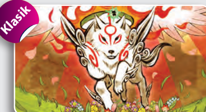


Bridge Constructor Portal
PC
Mavi ve turuncu çemberleri, GLaDOS'un laf sokmalarını, kısacası Portal'ı özlediyseniz... Bir Portal 3 değil belki ama olsun, o da olur...

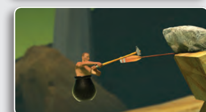


Finding Paradise
PC
"To The Moon ve A Bird Story'nin devamı" desek Finding Paradise'ın muhteşemliğini yeterince iyi anlatmış oluruz galiba.

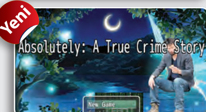
BİR GARİP OYUN



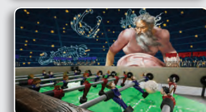
Okami HD
PC, PS4, X-One
"Bir kurt olup fırçanızla etrafı boyayarak bulmacalar çözdüğünüz bir oyun ne kadar iyi olabilir?" diyorsanız cevabı: Oyun tarihine adını yazdırabilecek kadar.



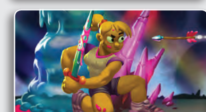
Getting Over It
PC
Efendim bir kazanın içine girmiş çıplak bir adamsınız ve yapışkan çekicinizle tepeye çıkıyorsunuz. Sinir krizi geçirmek isteyenlere...



Absolutely: A True Crime Story
PC
The Stanley Parable'ın yapımcıları bu kez çok feci dağıtmışlar. 10 dakikalık bu oyunumsuyu, saçma şeyleri seven herkes kesin denemeli.



Rock of Ages 2
PC, PS4, X-One
Bob Dylan ustanın da dediği gibi: Like a Rolling Stone! Bir taşsınız ve yuvarlanıp bir yerleri yıkıyorsunuz. İnanılmaz eğlenceli!



Nidhogg 2
PC, PS4
Rakibinizi paramparça edin! 3 saniye sonra tekrar edin! Ve tekrar! Süpe basit ve süper eğlenceli formül ikinci oyunda da işliyor!

ALT

VİZYON TARİHİ
16/02
2018

TOMB RAIDER

TAPINAKLARIN EN GÜZEL KÂBUSU YENİDEN DOĞUYOR

TARIK KAPLAN


dadaki fili dışarı çıkartarak başlayalım. Lara Croft denince aklınıza iki şey gelir: Çift elle tutulan tabancalar ve büyük göğüsler. Nasıl gelmesin ki? 1996 yılında çıkan ilk oyununda bile mesleğini çok yanlış anlamış bu İngiliz arkeoloğu tanımlayan en önemli şey sınırlı sayıdaki poligonun nerelerden daha fazla çekildiğiydi. Bu yaklaşım uzunca bir zaman için işe de yaradı. Ama Lara'nın çekiştirilen tek yanı poligonları değildi, yıllar içinde seri kendisini boğacak kadar tekrara bağlamış, Eidos Interactive çatısı altındaki son oyunu Underworld'den sonra yayıncının Square tarafından alınmasıyla epey ihtiyacı olan bir mola vermişti.

2013'te çıkan ve kimsenin beklemediği halde herkesin çokça memnun kaldığı harika yeniden yapımın en iyi yanı kuşkusuz Lara'nın gelişim hikâyesiydi. Neredeyse tamamen bu oyunun senaryosunu ve sahnelerini kullandığını gördüğümüz yeni filmimizin de odak noktası burada olacak… diye bekliyordum, son fragmanı görene kadar. Alicia Vikander'i genç Lara rolünde izleyeceğimiz yapımda Square Enix'in de doğrudan payı bulunuyor ve sanıyorum ki oyunun başarısını filmde tekrarlamak adına minimum oranda değişikliğe gitmeyi uygun görmüşler. Replikler, karakterler, sahneler oyunu oynayanlara tanıdıktan da öte, kopyalanmış gibi görünebilir. Eh, bu bir oyun uyarlaması sonuçta, yeterince iyi bir yapımı aynen beyazperdeye aktarmak da çok kötü bir yöntem olmayabilir. Zaten son yayınlanan fragmandaki aksiyon sahnelerini peşi sıra gördükten sonra oyunda başarıyla yansıtılan bu sekansların filmde de hayal kırıklığına uğratmayacağına eminim. Kafamı karıştıran bir şey varsa, o da Alicia Vikander'in oyunculuğu.

Lara Croft'un genç haline (özellikle vücut yapısıyla) hatırı sayılır derecede yakışmasına karşın, Vikander'in gördüğümüz tüm fragmanlarda bir video oyunu karakterinden daha az mimik sunuyor olması beni endişelendiriyor. 2013'teki oyunu gerçekten başarılı kılan şey Lara'nın saflığını geride bırakarak kendini bulma, "tapınak yağmalayıcısı Lara Croft"a dönüşme hikâyesiydi. Başlangıç ve bitiş arasındaki karakter gelişimi asıl odak noktasıydı ve oyun boyunca gerek yaşadıkları, gerek düşündükleriyle bu değişim muazzam verilmişti. Filmdeyse Vikander'in başlangıçtaki hali bile Cuma'yı Monte Kristo'dan ayrılmaya ikna edebilecek gibi duruyor. O gelişim hissini yakalayamazsak, Trinity'nin küresel soykırım planlarının ve Lara'nın babasının geçmişi üzerine kurulu senaryo da pek heyecan verici değil açıkçası. Ama şimdilik olumsuz olmak için çok sebep yok.



Ufak bir not: Oyunda oldukça önemli bir yer tutan Sam karakterinin yerine filmde Daniel Wu'nun oynadığı 'Lu' konacak gibi görünüyor. Sonunda kendisini bağlayan 'fiziksel' zinciri kırmayı başarmış olan bir kadın karaktere odaklanmayı başarmışken bu hissi daha da güçlendirebilecek bir fırsat vardı ellerinde, kullanmamışlar. Neyse, eksiği olacaksa bu olsun tabii. Mart ayında tapınağımızda yağma var, buz baltalarınızla teşrifinizi bekleriz.



LARA'NIN BEYAZPERDE MACERASI

Lara'nın beyazperdeye girişi aslında oyunlardaki odak noktasında pek değişiklik yapılmadan oldu: Kendini izleten ama sonunda hiçbir tatmin hissi yaratmayan ilk filmin başrolü, o dönemin güzellik kraliçesi olarak görülen Angelina Jolie'ye verildiğinde filmin nereden yürümeye çalıştığı da belliydi. Babası ve Illuminati etrafında dönen, arkeolojiyi komplo teorilerine sos olarak kullanan senaryosundan ciddi bir derinlik beklemek çok mümkün değildi zaten, keza 2003'teki devam filmi de aynı kaderi paylaşacaktı. İki filmin ardından (neyse ki) biten beyazperde kariyeri, Lara'nın orijin hikâyesini yeniden yazarken, odak noktasını da göğüslerden karakterine çeviren yeniden yapımla birlikte yeni bir soluk alma şansına erişti. İşte elimizdeki gerçek bir yeniden doğuş potansiyelini de Crystal Dynamics'le Square Enix'in bu cesur adımına borçluyuz.





YÖNETMEN: Roar Uthaug **OYUNCULAR:** Alicia Vikander, Dominic West, Walton Goggins, Daniel Wu, Kristin Scott Thomas

ALT

URSULA LE GUIN

1929–2018

SINIRLARA BAŞ KALDIRAN YAZAR

Bir kadın düşünün, "kadınlardan yazar olmaz" anlayışının hâkim olduğu bir dönemde korkusuzca yazarlığa soyunsun. Bir kadın düşünün, fantastik ve bilimkurgunun henüz bir edebiyat dalı sayılmadığı yıllarda eserleri bu türler altında yayınlansın. Hep edebiyat sahnesinin dışına itilmeye, hâkir görülen bir türün sıradan bir yazarı gibi gösterilmeye çalışılsın. Hatta sonuna kadar hak ettiği bir ödülü sırf kadın olduğu ve kurgu yazdığı için bir erkeğe kaptırsın. Ama tüm bunlara rağmen hiçbir şekilde yılmayan, en iyi yaptığı şeye azimle devam eden bir kadın o. Adı Ursula K. Le Guin... Ve kendisi günümüzde Yüzüklerin Efendisi'yle birlikte fantastik edebiyatın gelmiş geçmiş en büyük iki eserinden biri olarak kabul edilen Yerdeniz Serisi'nin yazarı. Sadece bununla sınırlı değil başarıları; Mülksüzler, Karanlığın Sol Eli, Rüyanın Öte Yakası gibi saymakla bitiremeyeceğimiz kitaplarla bilimkurgunun da kraliçesi aynı zamanda. Tolkien, Asimov, Clarke, Lem, Lewis gibi ustalarla aynı dönemde edebiyat sahnesine çıkan, bu altın neslin geriye kalan son üyesi... Ya da üyesiydi. Çünkü o artık aramızda yok. Ancak eserleri, kelimeleri ve fikirleri bizimle yaşamaya daima devam edecek. Seninle aynı dönemde yaşamak bir onurdu kraliçe; toprağın bol olsun.

M. İHSAN

BU YÜZYILIN SONU

Hani "Bu dünyadan bir ... geçti" diye bir laf var, Ursula Le Guin'in ölümü bunun tam tersini düşündürüyor bana. O, dün neredeyse hâlâ orada ama biz onun evreninden geçip gittik.

İyi bir yazardan çok daha fazlasıydı Ursula Le Guin. Bir yol göstericiydi. Dünyayı anlamak konusunda beş duyunun yetmediği yerde bize yepyeni bir algı kapısı açmayı başaranlardandı. Bunu fantazyayla, bilimkurguyla yapıyor olmasıysa işin en büyülü tarafı. Bir yanda uzak gezegenler, kayıp uygarlıklar, mitolojik kahramanlar, tılsımlı sözler ve diğer yanda kapitalizm, feminist teori, kölelik, toplumsal roller... Anarşist ütopyası Mülksüzler'de, cinsiyetleri ortadan kaldırdığı Karanlığın Sol Eli'nde ve sanırım kendisini en çok evinde gibi hissettiği evreni Yerdeniz'de daima kendinizi yakın hissedeceğiniz kafası karışık bir karakter bulur ve onunla birlikte evrenin sırlarını anlamaya çalışırsınız. Hele de henüz düşünceleri katılaşmamış, ergenliği bitmemiş bir insansanız ilk okuduğunuz Ursula Le Guin cümleleri sayfalardan uçup doğrudan göğsünüze yerleşir ve sizle birlikte yaşar.

Böyle yazarların hayat hikâyesi içinde ölüm o kadar küçük bir detay ki... Dünyanın başına nadiren gelen iyi şeylerden biri olarak Ursula için de böyle işte. Pek bir şey değişmedi, sadece öldü.

SERPİL

YASAKLI KELİMELERİN KRALİÇESİ

Yerdeniz adaları üzerinde yeni bir ejderha uçuyor bu sıralar. Bir süre daha turladıktan sonra adalara değil, Segoy'un yanına konacak, biliyorum. Nasıl ki bizim dünyamızın kraliçesiyse tanrı bilmez bu diyarda da kraliçe olmayı başaracak. Ejderhalar onunla sohbete gelecek. Her biri gerçek adını saygıyla anacak. Böyle olmalı; sonuçta bir ejderhanın konuşmaya layık görüp de Ejderha Efendisi yapabileceği bilgelikte biri varsa, Le Guin'den başka kim olabilir?

Ekumenik düzende yepyeni bir elçi ortaya çıktı şu ara. Urras ile Anarres arasındaki gerginliğe en doğru bakışı, çözüm sürecinde en makul talimatları veriyor. Bir süre sonra yolu Kış'a düşecek muhakkak. Sonra ver elini rüyalar. Orada tanrısal güçlere sahip, fakat tanrıların gücünü kullanmayı kendine hak görmeyen bir adamın yanında sohbete dalacak. "Yalnızca kendini yadsımış olanların oynamaya can attığı bir oyundur tanrıcılık" diyecek güzel insan ve ikisi birlikte gülecek.

Zincirlerini kırmış Yaban Kızlar'dan gelen çağrıyı duyacak. Onlara, adaletin ne olduğunu bilmeyen bir toplumda isyanın düşünülemeyeceğinden bahsederek öğütler verecek. Tıpkı bize bütün ömrü hayatınca yaptığı gibi.

En nihayetinde elinde Ruşvaş çayı, yüzünden tatminkâr bir tebessümle dünyamızı izleyecek. Onun arkasından gözyaşı döken kitleler dolusu hayranlarının nasıl da hep bir ağızdan ondan öğrendiklerini haykırdığını, veda ettiğimizin fiziki varlığı olduğunu, fikirlerininse sonsuzluğa çoktandır yazıldığını fark edecek. O nedenledir ki benimki bir veda değil, bir hoşça kal. Vedalar bizi fiziken olduğu kadar fikren de ayırır. Bugün biz boyun eğmiyorsak, bugün biz hayal gücünün bile güdülebileceğini biliyorsak, bugün anarşizm denen şeyin karalanan manasının ötesinde bir dik duruş olduğunu fark ettiysek bunların hepsi senin sayendedir. Daha azı asla değil.

Hoşça kal kraliçe. Elvedalar sana ihanet olur.

"Söylenmeden kalmış yasaklı her kelime, içinde sessizliğin gücünü barındırır." **HAZAL**

APPLE'DAN
TV ATAĞI

Apple'ın da Netflix, Amazon vs. gibi yayıncılık işlerine gireceği geçtiğimiz Kasım'dan beri dolanan söylentilerdendi. Tam olarak ne yapacağı halen net olmasa da bu konuya ne kadar bütçe ayırdığına dair yaptığı duyuru konuya önem verdiğini gösterir nitelikte: 2018 yılı için 1 milyar dolar. Yıllardır etrafta olan Netflix'in 2018 için 8 milyar dolar ayırdığını düşünürseniz, 1 milyar dolar başlangıç aşaması için fazlasıyla büyük bir meblağ. Şu an da var aslında Apple'ın dizileri vesaireleri, Apple Music'e üye olduğunuzda izlenebiliyorlar ancak ısırılmış elmanın streaming konusunda oradan devam etmeyeceğini ve yeni bir marka ortaya çıkaracağını tahmin etmek zor değil. Türkiye'den üyelik konusunda bir sıkıntı olup olmayacağını da yine önümüzdeki aylarda öğreniriz.



TOM CRUISE'UN GÖREVİMİZ TEHLİKE 6'NIN ÇEKİMLERİNDE AYAĞINI KIRDIĞI VİDEO, FİLMDEN DAHA ÇOK İLGİ ÇEKMİŞE BENZİYOR. HENRY CAVILL'İN BIYIKLARINI SAYMAZSAK TABİİ. NE TUHAF REKLAMI OLDU ŞU FİLMİN DE.



KELEBEKLER'E
SUNDANCE'TAN BÜYÜK ÖDÜL

ABD'nin en büyük bağımsız film festivali Sundance'in dört büyük ödülünden biri olan "Dünya Sineması Büyük Jüri Ödülü", Tolga Karaçelik'in yönettiği; Tolga Tekin, Bartu Küçükçağlayan ve Tuğçe Altuğ'un oynadığı Kelebekler filmine gitti (veya geldi). Tolga Karaçelik bundan önce de Sarmaşık filmiyle büyük başarılar yakalayıp bolca ödül toplamıştı zaten. Sinemada izleme şansına da erişmeyi umarız ama çok da büyük ihtimaller yok elbette. Zaten filmin aldığı ödül kadar geçtiğimiz yıl Kültür Bakanlığı'nın filmi finansal olarak desteklemeye değer görmemesi de konuşuldu. Gösterim falan şimdi kim uğraşacak?



KRAL KATİLİ GÜNCESİ UYARLAMALARINDA GELİŞMELER

Oyungezer ofisi içinde hakkında en çok muhabbet döndürülen kitap serilerinden biridir Kral Katili Güncesi (The Kingkiller Chronicle), özellikle de ilk kitap Rüzgârın Adı (The Name of the Wind). Kitapların büyük bütçelerle film ve diziye uyarlanacağı duyurulmuştu ancak özellikle işin film tarafında bir süredir somut bir gelişme yoktu. Nihayetinde kendisinin sesini duyduk ve hatta yönetmen bile belli oldu: 2002'de başlayan Spider-Man üçlemesinin ve ünlü korku filmi The Evil Dead'in yönetmeni Sam Raimi.



JOHN WICK DİZİSİ

Bir yandan 2019'da gelecek üçüncü filmi bekleyedururken bir John Wick dizisine kavuşacağımızın haberi ülke ve dünya genelinde sevinçle karşılandı. Dizinin adı The Continental. Elbette başrolde Keanu Reeves olmasını beklemeyiniz, o kadar da değil, o yalnızca konuk olarak falan bir uğrar. Ancak filmlerdeki suikastçı sığınağı ilginç oluşum Continental Oteli hakkındaki bir dizi de kulağa hiç fena gelmiyor. Dizi bir yandan bu silahların mantıktan daha çok işlediği evreni genişletirken bir yandan da sağlam silahlı çatışma sahneleri barındıracakmış. Çatışma sahneleri filmlerdekine yakın olursa ve de tabii dizinin genel yapısı filmler kadar arıza olursa şahane bir yapım bizi bekliyor olabilir.

BUGÜN STEPHEN KING'İN ÜNLÜ YARATIKLARI, KÖTÜ ADAMLARI, ŞEYTANLARI ARENAYA ÇIKIYOR VE KİMİN DAHA KORKUTUCU OLDUĞUNU, GÜNÜN SONUNDA HANGİSİNİN AYAKTA KALACAĞINI BELİRLEMEYE ÇALIŞIYORUZ. ORTALIK SANKİ KAN GÖLÜNE DÖNECEK GİBİ...

ESER GÜVEN

KURT BARLOW



Son yıllarda vampirlerin ışıl ışıl parlayan millenyal gençlerine dönüşmesi sizi yanıltmasın, Barlow tam da bir vampirin olması gerektiği gibi şeytani ve korkutucu bir yaratık. Aynı Dracula gibi o da kendi gotik malikanesine sahip, emrinde karanlık minyonlar var ve Jerusalems Lot kasabasının halkını parmaklarında (ve dişlerinde) oynatıyor. En yakın yardımcısını kanlar içinde görünce kafasını daldırıp lıkır lıkır içerek adamı ölüme terk ederken gözünü bile kırpmayacak kadar acımasız.

KANA SUSAMIŞLIK: 6/6
ÇİRKİNLİK: 6/6
KORKUTCULUK: 4/6
ÜN: 3/6

PENNYWISE



Biz onu hep bir palyaço olarak tanıdık ama aslında o bizim görmek istediğimiz yüzüydü sadece. Yoksa bu manipülasyon ustası aslında kanalizasyonlarda yaşayan bir yamyam, cüzzamlı bir mumya, bakanları delirten turuncu ışıkların bir araya gelmiş hali de olabilir. Pennywise her neden korkuyorsanız, odur. Kötülük yapmasının sebebi şan, şöhret veya güç değildir. İnsanları yer, çünkü açtır. Yine de masumların eti bile içindeki o boşluğu doldurmaya asla yetmez.

KANA SUSAMIŞLIK: 6/6
ÇİRKİNLİK: 4/6
KORKUTCULUK: 6/6
ÜN: 6/6

RANDALL FLAGG



Sayısız isme sahip olan bu varlığı bazen Siyahlı Adam olarak bildik, bazen Yaşı Olmayan Yabancı... Tüm kötülerin babası, her tür kötülüğün ilk örneğidir. Kendi karanlığını temel alan bir medeniyet kurmak için insanlığın en kötü yanlarını bir araya toplamaya çalışan, inançlarına uyum sağlamayanları çarmıha geren bir kötü. Eğer inanarak "hayatımı sana adıyorum" derseniz Flagg'ın kötü emellerinize ilham vermek için yanınızda biteceğinden emin olabilirsiniz.

KANA SUSAMIŞLIK: 3/6
ÇİRKİNLİK: 4/6
KORKUTCULUK: 4/6
ÜN: 5/6

VE KAZANAN... PENNYWISE

Bir vampir olarak insanları parmağında oynatmak Barlow için son derece kolaydı ama karşısındakiler insan değildi ki. Ancak bu kadar uzun yaşamasının sebebi sadece insanlarla besleniyor olması değil, zeki de olmasıydı. Malikânesine kapandı, kendi evinde şansı olacağını düşünüyordu. Birdenbire karşısında elinde koskocaman tahta bir kazık bulunan Peder Callahan'ı görünce şaşırdı. "Ben buna kanımı içirmemiş miydim, ne işi var burada?!" diye düşündü. Pennywise'ın en büyük kozu peşine düştüğü kişinin en büyük korkusunu bilmesi ve onu kendi silahıyla vurmasıydı. Karşısında titreyen Barlow'u görünce gülümsemesine engel olamadı, zavallı yaşlı adam kendisini hipnotize etmeye çalışıyordu. Barlow'un gözü odadaki kırmızı balona takıldı. Kan kırmızıydı. Tahta kazık yavaşça kalbine gömülürken gözlerini balondan ayıramadı bile. Randall Flagg'ın devreye girme zamanı gelmişti, Yarı-ölümsüz bir şeytanın, bir ölüm büyücüsünün, bir kâhinin, tüm yaratıkların yırtıcı doğasını adı gibi bilen bu canavarın basit kötüler arasında ne işi vardı zaten? Doğaüstü güçlerini kullanarak Barlow'u diriltmek için büyü sözlerini mırıldanmaya başladı. Amacı palyaçoyu gafil avlamaktı ama o da nesi? Palyaço kaybolmuş, yerine Abagail Ana gelmişti. Gözlerini kırpıştırdı, hayır karşısında Silahşör duruyordu! "Hayır!" diye düşündü Flagg, karşısındaki suret Delaine'in genç kralı Thomas'a dönüştü, onu gözünden vuran çocuğa. Karşısına çıkan tüm iyiler, tüm düşmanları bir bir karşısında beliriyor, aklındaki kötü anılar Flagg'ın beynini yakıyordu. Aynı Thomas'tan son kaçışı gibi son bir çareyle büyü sözlerini söyledi ve kendisini bilinmeyen bir yere ışınladı. Kaçmıştı. Pennywise o iğrenç kahkahasıyla gülmeye başladı. Jerusalems Lot kasabasında açlığını az da olsa yatıştıracak kişilerin sayısını düşünürken bir yandan yalandığını fark etmemişti.

PUNK ROCK JESUS

DÖNÜŞÜ MUHTEŞEM OLDU!

Efsane Jim Carrey filmi Truman Show'u sever misiniz? Hani tüm hayatı bir televizyon programında yayınlanan bir adam rolündeydi? İşte Jim Carrey'yi çıkarın, yerine Torino Kefeni'nden alınma DNA örneğiyle yaratılan, "geri dönen Mesih" olarak lanse edilen bir Hz. İsa klonu koyun! Buraya kadar ilginç, değil mi? Peki üstüne bir de bu klon gider ateist olur, ardından Punk Rock grubu kurarsa? Elbette kızılca kıyamet kopar, ne olacak?

Son dönem ismini Batman: White Knight'la duyuran Sean Gordon Murphy'nin hem yazarlığını hem de çizerliğini yaptığı ilk işlerinden olan Punk Rock Jesus, inanılmaz derecede stilize bir çalışma. Sean Gordon Murphy zaten tarz sahibi çizimler yapan muazzam bir adam ve burada ortaya çıkardığı işin kalitesi de ziyadesiyle üst seviyede. Yazımı da onun yaptığı ve iki işi birden yapmaya soyunan pek çok çizerin aksine hiç de fena bir iş çıkarmadığı düşünüldüğünde bu işin en başından takdir toplayan bir eser oluyor. Lakin Sean Murphy'nin o pek muhteşem çizimleri, yapıtın siyah beyaz olması yüzünden biraz gözü yorar hale gelmiş. Punk Rock Jesus, hakları yaratıcısına ait olarak basılan bir Vertigo yayını, o yüzden Murphy'nin "e hadi renklendirmeyi de başkasına yaptırmayayım, hakları tamamen bende olsun" demiş olma ihtimali var ve bu anlaşılabilir bir durum. Eğer bunu sıkıntı etmeyecekseniz mutlaka bakın derim, konusu ve değindiği noktalarla çok ilginç bir çizgi roman. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: İnsanlığın geçmişine ve bugününe dair metaforlarını, punk rock estetiğiyle sunma fikri işe yaramış.
★★★★☆





JACK KIRBY VE FOURTH WORLD

UZAY MACERALARININ KRALI TACINI ASLA DEVRETMİYOR

Hazır Justice League de gelip geçmişken, alakalı olarak bir de DC'nin eskilerinden tavsiye verelim istedim bu ay ve yetmişlere gittim; Amerikan çizgi roman piyasasının belki de en büyük ismi Jack Kirby'nin, DC kozmik evrenini zenginleştirdiği Fourth World'e baktım. Muhtemelen bildiğiniz üzere, an itibariyle DC'nin en büyük kötüsü konumundaki Darkseid, Marvel'ın babası Jack Kirby tarafından (DC'ye transfer olduğu dönemde) yaratıldı. Ancak Darkseid ne kadar efsanevi bir kötü olursa olsun, bunu böyle söyleyip bırakmak, Kirby'nin mirasına gölge düşürmek oluyor aslında. Zira Darkseid'ın yanında Orion, Mister Miracle, New Gods gibi pek çok farklı karakter/grup da dâhil Fourth World mitolojisine. Mitoloji diyorum çünkü Kirby'nin yarattığı şey bu; bir uzay mitolojisi. Şu gün bakıldığında da bilimkurgu olarak zerre ağırlığı kalmış bir şey değil Fourth World, karakterlerinin tanrısallığıyla mitoloji klasmanına daha çok giriyor. DC'nin kozmik tarafının temel taşlarından olan bu epiği okumak, dönem filmlerini izlemek gibi; eskinin naifliğine ve gerçekliğe zıt renkliliğine sonuna kadar sahip. Balonları şaşaalı cümlelerle tıka basa dolu, karakterleri gerçekten öte. Anlatımı eski olduğu için, kesinlikle ve kesinlikle eski çizgi romanlara yönelik bir damak tadı geliştirmeyenlere yönelik değil. Ayrıca meraklanıp okumak isterseniz de bir not, bu isimle anılıyor olsa bile, dört farklı dergi (Superman's Pal Jimmy Olsen, New Gods, Mister Miracle ve Forever People) üzerinden ilerleyen bir maceralar bütünü Fourth World.. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Hem yazımı hem de çizimiyle, yüzde yüz, katıksız Jack Kirby okumak isteyenleri buraya alalım! ★★★★☆

ALT

2018 YILININ BİLİM KURGU FİLMLERİ

Bilimkurgu açısından sağlam geçirdiğimiz bir yıl oldu 2017, kimi seriler bitti, uzun zamandır beklenen filmler görücüye çıktı ve ufak tefek güzel sürprizler de olmadı değil arada. Bu yılın bilimkurgularına genel bir bakış attığımız dosyamız yine umut vadeden pek çok farklı yapımla dolu, özellikle de çizgi roman uyarlaması sağanağı var. Önümüzdeki sayfaların aksiyonu bol ve zekâsı parlak!





RAMPAGE

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

Dönüp bakınca, Playstation 1'de en sevdiğim oyunları hep Midway'in çıkardığını fark ediyorum. O dönemler Mortal Kombat'la birlikte en çok oynadığım oyunlardan

THE PREDATOR

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

Bir bakalım elimizde neler var? Öncelikle bu yeni film bir yeniden başlatma operasyonu falan değil, ilk üç filmde izlediklerimizin devamı niteliğinde olacak. Sevgili uzaylı avcılarımız bu sefer sayıca daha fazlalar ve kimisi insanların yanında savaşırken diğerleri de onları avlamaya çalışacak. Yönetmen Shane Black'i 3. *Iron Man* filminden, daha da önemlisi Cehennem Silahı serisinin senaristliğinden hatırlayabilirsiniz. Köklere sadık kalırken Predator mitolojisini de genişletecek olan yapım +18 özelliğini koruyarak kandan vahşetten ödün vermeyeceğini net olarak belirtmişti zaten. Setten sızan fotoğraflar da bunu destekler nitelikte. Test gösterimlerinden gelen yorumlarsa şimdilik karışık ama ben ekibin filmi oldukça inanarak yaptığına ikna oldum gibi. Yakında bir de fragman servis ederlerse neyle karşılaşacağımız daha bir netleşir. Filmde ayrıca Predator teknolojisini daha detaylı görüp neden avcılık yaptıklarıyla alakalı anlamlı bir açıklama da duyacakmışız. Umarım çok saçmalamazlar bu açıklamalarda, ha bir de Predator dışında bir kısım mutasyona uğramış yaratıklar da olacak filmde. Yazın sağlam bir kan banyosu bizi bekliyor. ■ EREN E.

03 AĞUSTOS

PREDATOR

YÖNETMEN: Shane Black
OYUNCULAR: Olivia Munn, Boyd Holbrook, Jacob Tremblay, Thomas Jane

biri de Rampage World Tour'du. Warner Bros işte o Rampage'in film haklarını 2009'da Midway'i satın aldığında eline geçirdi ve ta da! Şimdilerde ilk *Rampage* filmimiz yolda.

Aslında ilk 2011'de duyurulmuş proje, çeşitli aşamalardan geçerek, genç bir yönetmen olan Brad Peyton (*San Andreas*) ve Dwayne Johnson, nam-ı diğer The Rock, ikilisinin filmin afişini süslediği bir noktaya ulaşmış. Açıkçası fragman görsel anlamda fena durmasa da bol bol klişelerle bezeli, ortalama bir canavar filmi çıkacakmış gibi bir hissiyata sahibim. Umarım yanılırım ama filme hiç bulaşmayıp eskinin eğlenceli Rampage anılarını yad etsem daha mı iyi sanki? ■ İHSAN A.



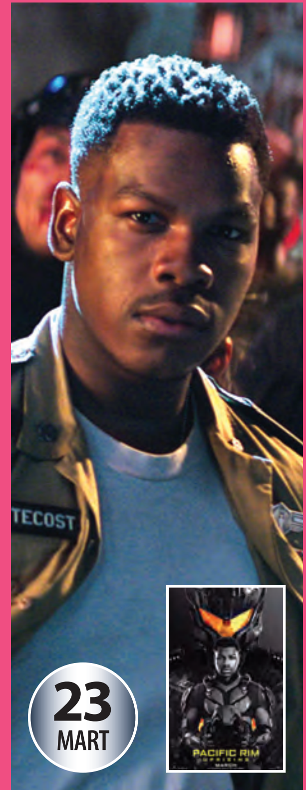
YÖNETMEN: Brad Peyton
OYUNCULAR: Dwayne Johnson, Jeffrey Dean Morgan, Joe Manganiello

YÖNETMEN: Steven S. DeKnight **OYUNCULAR:** John Boyega, Tian Jing, Scott Eastwood

PACIFIC RIM: UPRISING

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

Kaiju'ların dünyaya geri dönmesini tam beş sene beklemiş oldum. Bu kadar çok tutan ve benim bütün devasa robot fantezilerimi yerine getiren bir filmin ikincisinin çıkması için neden bu kadar beklediler anlamıyorum. İlk film gibi harika bir iş çıkartabilirler mi bilmiyorum çünkü artık yönetmen koltuğunda Guillermo del Toro yok. Bir de tanıtım filmlerinde sürekli bıyıklı John Boyega'yı görmek müthiş derecede sinirimi bozdu ama ona da yapacak bir şey yok. Konu şu an tam olarak belli olmasa da bir noktada Jaeger'lerin birbirine girmesini bekliyorum (pislik yapan taraf Japonlar olacak muhtemelen). Özellikle robotların özel efektleri çok kötü göze batsa da Robotech'le büyüyen ben için bu film bütün pislik dev robot fantezilerimi izleyebilmek için tam bir nimet. ■ NURETTİN



23 MART



YARATIKLAR

JURASSIC WORLD: FALLEN KINGDOM

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

Günümüzde birçok yıllanmış fikri mülkün başına gelenin aksine, *Jurassic Park*'ın ticari kaygılarla madara edildiğini o kadar da kolay söyleyemeyiz diye düşünüyorum. Evet üçüncü film faciaydı ama ardından yeni bir üçlemenin ilk filmi olarak gelen *Jurassic World*, barındırdığı bazı klişe ve eksiklerine rağmen kesinlikle kötü değildi bence. Filmi izlerken epey eğlenmiş ve ilk on yaşımın bolca T-Rex ve velociraptor barındıran huzur dolu (!) günlerine dönmüştüm. Şimdi sırada ikinci film var.

JW'yle birlikte eklenen yeni karakterler Owen (Chris Patt) ve Claire (Bryce Dallas Howard) başta olmak üzere *Fallen Kingdom*'da kadro tanıdık. Hoş bir sürpriz olarak Jeff Goldblum'un hayat verdiği, benim ilk üçlemedeki favori karakterim Ian Malcolm'ün de ufak bir rolü olacak filmde. Bu seferki olaylar adada kalan son dinozorların, uyuyan bir volkanın aktif hale gelmesiyle birlikte tehlikeye girmesinin yarattığı "Onları kurtaracak mıyız yoksa tekrar yok olmalarına göz mü yumacağız?" sorusuna ve etrafındaki ahlaki ikilemlere odaklanıyor.

Üstelik filmin yepyeni bir yönetmeni var. Bizzat önceki filmin yönetmen koltuğundaki Colin Trevorrow'ın (kendisi *FK*'de hâlâ pek çok görev üstleniyor bu arada) talebiyle projeye dâhil olan, *A Monster Calls* ve *The Impossible* gibi yapımlardan tanıdığımız J.A Bayona. Bayona'nın *JW*'de epey eleştirilen yoğun CGI kullanımına el atarak daha fazla animatronik dinozor görmemizi sağlayacağı ve *FK*'yi önceki filmlerden çok daha "korkunç" yapacağı konuşuluyor. Ayrıca daha önce hiç görmediğimiz bir dinozor çeşitliliği olacakmış. Son olarak hikâye ve teknik detayların yanında, serinin alameti farikalarından olan insan merkezciliğe itirazın kendisini gene yer yer hissettiriyor olması da ayrı bir mutluluk kaynağı. Filmin kötü olmayacağı kesin gibi ama benim temennim *JW*'yi geçmesi yönünde. ■ **İHSAN A.**



YÖNETMEN: J.A Bayona **OYUNCULAR:** Chris Patt, Bryce Dallas Howard, Jeff Goldblum



YÖNETMEN: Ron Howard **OYUNCULAR:** Alden Ehrenreich, Emilia Clarke, Donald Glover, Woody Harrelson

SOLO: A STAR WARS STORY

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

Star Wars'un "Episode" olan filmleri iki yılda bir çıkarken, "Anthology" filmleri de araya serpiştiriliyor. İlki *Rogue One: A Star Wars Story* iken ikinci Anthology filmimiz *Solo*. Han Solo'nun gençliğini, Lando'yu, bu vesileyle ondan Millennium Falcon'u nasıl aldığını, Chewbacca'yı ve muhtemelen "life-debt" dediğimiz bağlılığı anlatacak olan film çok badire atlattı. Yönetmen(ler)i ayrıldı, Ron Howard çok geç bir anda dümeni devraldı. Oyunculardan Michael K. Williams tekrar çekimlere yetişemediğinden karaktere başkası getirildi, tekrar çekim bütçeleri dar kaldığından insanlar sıkıştı... Ama çekimler nihayet tamamlandı (hop sürpriz, tekrar başladı çekimler, 3 hafta sürecekmiş - Ö). Ana temayı John Williams besteliyor, John Powell da *SW* evreninin üçüncü bestecisi olarak kayıtlara geçecek. Tek dileğim Kessel Run'ın 12 parsekte geçildiğini bize anlatmaya çalışmaları, Wired'ın ünlü makalesine de gönderme yapmaları. Ama Han olarak Alden Ehrenreich? Emin değilim işte... ■ **SARP**



YÖNETMEN: Ava DuVernay **OYUNCULAR:** Reese Whitherspoon, Chris Pine, Storm Reid, Oprah Winfrey

A WRINKLE IN TIME

BEKLEMETRE: ★★★★★★★☆☆☆

Disney'in bahar aylarında önümüze koyacağı *A Wrinkle in Time* özel bir film. Zira uyarlandığı kitap 1962 yılında çıktığından beri pek çok jenerasyonu etkileyen, alelade bir gençlik kitabı olmaktan öte onları hayatın gerçeklerine hazırlayan ve araya da bolca politik alegori sokan bir fantazya. Ana karakterimiz Meg'in uzay zamanda bir yerlerde kaybolan babasını bulmaya çalıştığı serüven ilk kez siyahi bir kadın yönetmene 100 milyon dolardan fazla bir bütçe verilmesinin de miladı oluyor aynı zamanda. Zaten kadrodaki güçlü kadın oyuncuların fazlalığı ve erkeklerin filmde daha pasif rollerde olması da bu filmi özel kılan bir diğer etmen. Tessaract denilen bir güç sayesinde o zaman senin, bu zaman benim şeklinde gezen Meg'in bu ilk sinema çıkarması tutarsa serinin diğer kitaplarının da filme çekileceğini öngörmek zor değil. Yapımcılarının ilginç bir şekilde *District 9* ve *Bridge to Terabithia*'ya benzettiği film bu yılın sürpriz gişe canavarlarından biri olabilir. ■ **EREN E.**







MORTAL ENGINES

BEKLEMETRE: ★★★★★★★☆☆☆

Mad Max'i sevmiş miydiniz? Yanıtınız evetse *Mortal Engines*'in sizi kendine çekecek pek çok yanı var.
Post-apokaliptik bir kurgu üzerine inşa edilmiş *Mortal Engines* tam bir deli işi. Nereden mi biliyorum? Çünkü bu aynı isimli dört kitaplık bir serinin film uyarlaması. Özüne kadar steampunk olduğunu da düşünür ve yaratıcısının hem bir yazar hem de bir illüstratör olduğunu hesaba katarsak bizi nasıl bir dünyanın beklediğini az çok tahmin edebilirsiniz.

7-8 sene boyunca film oldu, olacak söylentilerinin sonucunda Peter Jackson'ın yönetmen koltuğu yerine senaristliğine geçtiği yapımda, 60 Dakika Savaşları'yla mahvolmuş bir dünyadayız. Şehirler artık hayatta kalabilmek için tekerlekler üzerinde sürekli hareket ediyor. Dahası, büyük şehirler kaynaklarını yenileyebilmek ve insanlarını köleleştirmek için küçük şehirleri avlıyor. Avlarken de onları bildiğimiz anlamda yiyor.

Londra'nın terör estirdiği dünyada Baştarihçi'ye yapılan saldırıyı onun kızına âşık çırak Tom engelleyecek. Ancak Tom'un yolu sonrasında yüzü korkunç bir yarayla ikiye bölünmüş suikastçı kız Hester'la öyle bir kesişecek ki buna arapsaçı desek daha doğru olur.

Burası tekerleklerin çorak toprağı parçaladığı, şehirlerin şehirleri avladığı ve merhametin çok uzun yüzyıllar önce terk ettiği bir dünya. Post-apokaliptik ve steampunk severlere kitaplarını tavsiye ederim. Filmiyse umut vadediyor. ■ **HAZAL**

YÖNETMEN: Christian Rivers **OYUNCULAR:** Hugo Weaving, Stephen Lang, Robert Sheehan, Hera Hilmar

ALITA: BATTLE ANGEL

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

James Cameron'ın yüzyıllardır üstünde çalıştığı rüya projesi, bir manga uyarlaması *Alita*'nın ilk fragmanı nihayet bizleri selamladı geçtiğimiz ay. Selamladı da bu selamı herkes pek öyle hoş karşılamadı. Diğer uyarlamalarda "Bu niye Japon değil?", "Efendim bunun adı neden şu değil?" diye serzenenler bu kez de Alita'nın kocaman gözlerine taktılar. Tabii ki yine yanlış ata oynamışlardı zira orijinal ismi Gunnm olan mangada Alita'nın neden o şekilde yapıldığı geçer ve James Cameron'ın bu noktadaki sadakati bence takdir edilmeli. Bu arada kendisi filmin yazarı ve yapımcısı, kariyerinin geri kalanını *Avatar* filmlerine adadığından bu filmi *Sin City, Desperado* gibi yapımlardan hatırlayabileceğiniz Robert Redriguez'e bırakmış Alita'yıysa etnik kökenli oyuncu Rosa Salazar canlandırıyor.

Film çöplüğe terkedilmiş şekilde bulunup yeniden yaşama döndürülen cyborg Alita'nın kendini arayış öyküsünü anlatacak ve manganın ilk iki cildiyle serinin devamından bazı öğeleri harmanlayacak. Cyberpunk estetiğin ve aksiyonun dibine vuran detaylı çizimlere sahip manga halen yaratıcısı Yukito Kushiro tarafından devam ettirilmekte ve olası devam filmleri için de malzeme bol. *Ghost in the Shell*'in daha Japon olan dokusuna nazaran *Alita*'nın daha evrensel bir dili olması filmin gişesini olumlu etkileyecektir, nihayetinde bir büyüme öyküsü her yerde bir büyüme öyküsüdür ve daha çok kişi tarafından anlaşılabilir. Ben filmden gayet umutluyum ve Cameron'ın yaş tahtaya basmayıp bu filmle nihayet bizlere sağlam bir manga uyarlaması izleteceğine inanıyorum. Hem Alita'nın gözleri de gayet güzel bu arada. Kıskananlar çatlasın. **EREN E.**



20 TEMMUZ

YÖNETMEN: Robert Rodriguez **OYUNCULAR:** Rosa Salazar, Christoph Waltz, Jennifer Connelly, Michelle Rodriguez



30 MART

YÖNETMEN: Steven Spielberg **OYUNCULAR:** Tye Sheridan, S. Evelyn Cook, Mark Rylance

READY PLAYER ONE

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

Ready Player One, Ernest Cline imzalı, 2011'de çıkmış, okuduğum, beğendiğim ve her oyunsevere tavsiye ettiğim, sürükleyici bir romandı. Film de en az roman kadar başarılı olup ses getireceğe benziyor; yönetmen koltuğunda 1980 ve 90'ların efsane ismi S. Spielberg var. Çekimlerinin büyük bölümü İngiltere'de tamamlanan ve ülkemizde Mart ayı sonunda gösterime girecek filmin, "oyun içinde oyun" havasını, 1980'lerin popüler kültür ögeleriyle ilgili bilmece ve esprilerini hızlı aksiyon ve kovalamaca temposu içinde beyazperdeye nasıl yansıtacağını merak ediyorum şimdiden. **NOYAN**



2018

YÖNETMEN: Ramin Bahrani **OYUNCULAR:** Sofia Butella, Michael Shannon, Michael B. Jordan

FAHRENHEIT 451

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

Bir distopik bilim kurgu klasiği olan, Ray Bradbury'nin başyapıtı Fahrenheit 451, kitapların yasaklanıp yakıldığı, karanlık ve umutsuz bir geleceği anlatır. Film uyarlamasında, 2010'ların gözde oyuncusu Michael B. Jordan'ı işi kitap yakmak olan itfaiyeci Guy Montag rolünde izleyeceğiz. Başkahraman Montag'ın kitaplarla ilgili görüşleri değişip nasıl bu korkunç düzene isyan edecek, kasvetli baskı ortamı, insanlığın sağduyudan uzak, renksiz yaşantıları, çekimleri henüz tamamlanmayan filmin sahnelerine nasıl yansıyacak, tahminen bahar veya yaz aylarında sinemada göreceğiz. **NOYAN**

ANNIHILATION

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

Annihilation'ın tekinsiz benliğini ilk olarak romanıyla tanıdık. Daha geçen sene 3 kitabı aynı anda basılan Southern Reach'ten bahsediyorum. Hani Lovecraft diyor ya, "İnsanoğlunun en eski ve en güçlü duygusu korkudur. En eski ve en güçlü korku da bilinmeyenin korkusudur.", film de merkezine bu sözü almış bir yapım.

Korku ve bilimkurguyu aynı potada eriten Annihilation, isimsiz başkarakteri; ketum, tek tabanca Biyolog'u oynayacak Natalie Portman gibi bir isimle çıkıyor karşımıza. Portman'ın *Black Swan*'daki efsane performansını hatırlarsak psikolojik gerilim kısmı hiç de az olmayan bu senaryoya büyük güzellikler katacaktır.

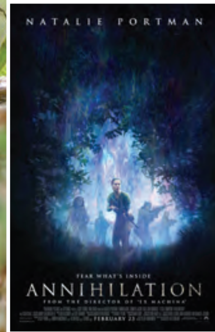
Yoktan var olmuş X Bölgesi'ni konu olan filmde bu bilinmeyen X Bölgesi'ni keşfe çıkacak dört bilim kadınını izleyeceğiz. 11. keşif birliği olmalarının yanı sıra ilk kez tamamı kadınlardan oluşan bir ekip gönderiliyor olacak. Adlarını bilmeyeceğiz. Başlarındaki Psikolog sayesinde hipnozla X Bölgesi sınırından geçirilerek akıllarını kaçırmaları engellenmiş, kimlikleri baskılanmış ama bir şeyler fena halde ters gidecek.

Biyolog'un eşi (Oscar Isaac) bir önceki keşif grubuna katılmış ve tüm ekibiyle birlikte sağ salim dönmüş olacak. Ama Biyolog, yani Natalie Portman için dönen kişi hiçbir şekilde gerçek kocası gibi gelmeyecek. Zaten ilginç biçimde keşif ekipleri hep bir şekilde dönüş sağlıyor, fakat dönen kişilerde ciddi "farklılıklar" oluyor. Öte yandan X Bölgesi yayılıyor ve hiçbir silah ya da güç bunun önüne geçemiyor.

4 kadın ile atılacağız maceraya. Adları olmayacak. Kişilikleri unutturulmuş olacak. Bilinmeyene karşı muazzam bir çekim ve X Bölgesi'nin hiç ama hiç hoş olmayacak sürprizleriyle gerim gerim gerileceğiz. *Ex Machina*'nın yönetmeni Alex Garland'a emanet edilen film, doyurucu bir sonuç ortaya koyacak gibi görünüyor. Açık konuşayım, kitabı sevsem de eksik bulduğum yanları az değildi ama filmin kitabından iyi olacağı izlenimine kapıldım. **HAZAL**



12 MART



YÖNETMEN: Alex Garland **OYUNCULAR:** Natalie Portman, Tessa Thompson, Oscar Isaac

CLOVERFIELD 3

20 NİSAN

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

İlk *Cloverfield*'ın o el kameralı bilimkurgu/aksiyon/korku/gizem kafasını çok beğenenlerdenim. Kendinizi kaptırıyordunuz, cidden ürpertiyordu. Neyin ne olduğunun belli olmadığı, kasıtlı olarak boş bırakılan altyapısı da bu da etkiyi güçlendiriyordu. İkinci filmle de bu verilmeyen altyapıda küçük bir hikâye anlatma işini sürdürmüşlerdi, *10 Cloverfield Lane* de kendi klostrofobik tarzında çok güzel geriyordu.

Sıra şimdi üçüncü filmde.

Yalnız bu gizem işi bu filmle beraber etrafa saçılmış durumda. 2012'de duyurulan *God Particle* isimli bir film var, kendisi bir *Cloverfield* filmine sonradan dönüştürüldü ve 2017 başlarında çıkacaktı ama olmadı, 3 kez ertelendi ve şu anki tarih bu yılın Nisan'ı. Elimizde ne bir fragman var ne de "bir uzay istasyonunda partikül hızlandırıcılar üzerinde çalışan bilim insanlarının Dünya'yı yok etmeleri, ardından ortaya çıkan bir mekikle birlikte keşfettikleri şeye karşı hayatta kalma çabaları" şeklindeki özetten ötesi. God Particle adı da teması da filmden çıkarıldı ayrıca.

Ertelemeler, belirsizlikler, tecrübesiz yönetmen derken insanın için bir endişe kaplıyor doğal olarak ama şahsen *Cloverfield* markası biri batırana kadar benim için hâlâ güçlü. **ÖMER**

YÖNETMEN: Julius Onah **OYUNCULAR:** Elizabeth Debicki, Daniel Brühl, Chris O'Dowd, Zhang Ziyi

SÜPER KAHRAMANLAR

15 HAZİRAN





05 EKİM

○ **YÖNETMEN:** Ruben Fleischer
○ **OYUNCULAR:** Tom Hardy, Michelle Williams, Riz Ahmed

VENOM

BEKLEMETRE: ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Senenin ne idüğü belirsiz çizgi roman filmi koltuğuna da *Venom* oturuyor ne yazık ki. Anladığım kadarıyla Sony'de bir "biz role iyi oyuncu bulalım da gerisi gelir" mantalitesi var ve işin burada bitmediğini ısrarla idrak edememekteler. *Amazing Spider-Man 2* iyi oyuncu kaynıyordu ama sonuçta film bekleneni veremedi. Şimdi de içinde Spider-Man olup olmayacağını bile bilemediğimiz bir Venom filmi var ortada ama başrol Tom Hardy olduğu için umutluyuz, daha doğrusu Sony umutlu. Şu ana dek filmden sadece tek bir set görseli yayınlandı, bir de Tom Holland'ın sette bulunduğu haberi düştü gündeme yakın zamanda. Filmde Carnage'ın olacağı söyleniyor ama o da resmi ağızdan doğrulanmış değil. Zaten "Venom filminde Venom'a rakip olarak başka kimi koyacaklar?" sorusu bile "En başta niye Venom filmi var ki?" sorusunu yavruladığı için, kadrosu iyi ama unutulup gitmeye mahkûm filmlerden biri olacakmış gibi duruyor Venom şu an için. ■ **ONUR**

○ **YÖNETMEN:** Anthony Russo, Joe Russo ○ **OYUNCULAR:** Robert Downey Jr, Chris Evans, Chris Hemsworth, Mark Ruffalo

AVENGERS: INFINITY WAR

27 NİSAN

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

Malumunuz, senenin en büyük isimlerinden biri *Avengers: Infinity War*. Bunun tek sebebi de artık Nomad ismini almış olması muhtemel Captain America'nın adına methiyeler düzmek istediğim muhteşem sakalı değil elbette. *Iron Man*'den bu yana, on sene boyunca ekilen tohumların meyve verme zamanı geldi artık ve kullandığım terim eğer çizgi romanlardaki gibi anlam-önemini yitirmiş bir hale sokulmaz ise *Infinity War* "işlerin bir daha asla eskisi gibi olmayacağı" hikâye olacak.

Sebebini bilmiyor olsak da yeni bir Hulkbuster zırhı göreceğiz, Wakanda'da topyekûn savaş olacak, Doctor Strange ekibe katılacak, Thor Jarnborn'u alacak, Spider-Man örümcek hislerine kavuşacak... Üstüne bir de umuyorum ki izlediğimiz aynı zamanda bir Thanos hikâyesi olarak, kötüleri hep olması gerekenden zayıf kalmış Marvel filmleri arasında öne çıkmayı başaracak. Bu noktada doğru adımlar atıldığı (bunu söylediğim için çizgi roman sevdalısı arkadaşlar bana kızacak bile olsa) Thanos'un çirkin miğferinden kurtulmuş olmalarında bile görülüyor aslında. Dahası, artık Fox, Disney tarafından alındığı için yeni ihtimallere de kapı açıyor film. Örneğin fragmanda gördüğümüz üzere Power Stone, Thanos'un eldivene



YÖNETMEN: Brad Bird
SESLENDİRENLER: Samuel L. Jackson, Holly Hunter, Craig T. Nelson

INCREDIBLES 2

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

Ortamların en süper ailesini 2004'te tanımıştık, sonra da seslerini duyan olmadı. Ha şimdi, ha seneye derken yıl oldu 2018 ve tam 14 sene sonra (abov) tamamı süper kahramanlardan oluşan ailemiz dönüyor!

Incredibles ailesini en son hiçbir gücü olmadığını sandığımız bebek Jack-Jack'le ilgili bir sürprizle bırakmıştık. Ve tabii süperlere karşı çıkarılan yasayla. Şimdiyse aradan geçen 14 seneye rağmen Jack-Jack büyümediği gibi, ortalığı yeni güçleriyle karıştırmaya hazır. Bu sırada evin annesi, eski süper kahraman Elastigirl, çocukları babaları Mr. Incredible'a emanete ederek dünyayı kurtarma peşinde.

Bir kez daha süperlerin sıradan ailevi sorunlarını süperlerin gözünden izleyeceğiz. Ancak ilk filmdeki babanın aksine, başrolü anne kapmış gibi görünüyor. Öte yandan boş durmayan kötü adamlar da Incredibles ailesinin güçlerini birleştirmesi gereken ve bunu yaparken bin bir mizahi ve zorluk dolu anlar yaşatacak planlarla kapıda bekliyor. Süperlerin süper sorunları kalp ben. ■ HAZAL

taktığı, dolayısıyla da ele geçirdiği ilk taş olmuş. Neredeydi Power Stone? Xandar'da. Yani Thanos, Xandar'ı yok etmiş olabilir ki çizgi romanlarda bu Annihilation adlı çok sevilen hikâyenin başlangıç noktası. Bir başka örnek daha verecek olursak, artık Fantastic Four, Marvel Studios elinde olacağına göre, *Spider-Man: Homecoming*'de satıldığını öğrendiğimiz Avengers Kulesi'nin yeni sahibi Reed Richards adlı birileri olabilir artık. Yani ikisini bütünleşik düşünmek durumunda olduğumuz *Infinity War*'la ismi meçhul dördüncü *Avengers* filminin üzerinde devasa bir yük ama elinde de aynı derecede devasa bir avantaj var.

Film kötü bile olsa, hem çok büyük bir son, hem çok büyük bir başlangıç olacağı için çizgi roman severlere de, Marvel Evreni'ne filmlerden aşina olanlara da ilginç bir geçiş sürecine tanıklık ettirecek, orası kesin. ■ ONUR



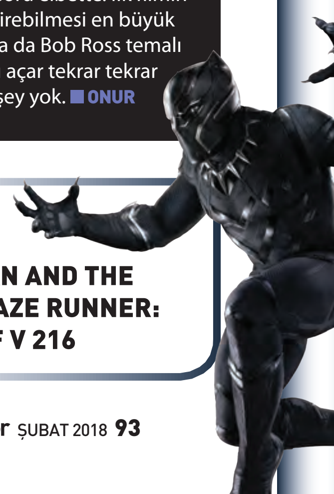


YÖNETMEN: David Leitch
OYUNCULAR: Ryan Reynolds, Morena Baccarin, Josh Brolin

DEADPOOL 2

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

İlk *Deadpool*'un bit kadar bütçeyle yakaladığı başarı, yetişkinlere yönelik süper kahraman filmlerinin önün açtı açmasına ama devam filminin önünü tıkama olasılığı var çünkü yönetmen TJ Miller'la saygıdeğer Wade Wilson, Ryan Reynolds'un arası bütçe meseleleri yüzünden açıldı yapım aşamasında. İkinci film için daha çok bütçe onayı elbette ki alındı ve Reynolds daha büyük çaplı, cafcaflı bir film isterken Miller ilk filmin havasını korumak isteğindeydi. Projeden ayrılan Miller oldu ve *Deadpool 2*'nin imajındaki çatlak da bu tabii ki. Ben kendi adıma bir projede yaratıcı ekibin kan kaybetmesi durumunda olaya biraz umutsuz bakmaya başlıyorum, hele de böyle durumlarda. Bunun haricinde filmle ilgili öğrendiğimiz şeyler kulağa hoş geliyor öte yandan; Josh Brolin iri bir Cable olmasa bile epey karizma bir zaman yolcusu olmuş ki filmin büyük işlere oynaması da Cable kanalından yürüyecek gibi duruyor. Cable'ın ciddiyetiyle Deadpool'un dördüncü duvar kıran esprileri arasında oluşturulacak tezat üzerinden yürümesi muhtemel *Deadpool 2*, eskili yenili pek çok karakterle dolu dolu geliyor ki bunların arasında *Hunt for the Wilderpeople*'dan Ricky rolüyle tanıdığımız Julian Dennison da var ilginç bir şekilde. Wade'in monologlarını bozmadan hem onu, hem de diğer tüm karakterleri filme nasıl yedirecekleri de bir soru elbette. İlk filmin başarısını devam ettirebilmesi en büyük dileğim ama olmazsa da Bob Ross temalı muhteşem fragmanı açar tekrar tekrar izlerim, yapacak bir şey yok. ■ ONUR



Bunlar da var!

• X-MEN: DARK PHOENIX • AQUAMAN • ANT-MAN AND THE WASP • EXTINCTION • THE DARKEST MINDS • MAZE RUNNER: THE DEATH CURE • BLACK PANTHER • 2.0 • ARIF V 216



EMRE SÜMER

YÖNETMEN: Denis Villeneuve **OYUNCULAR:** Ryan Gosling, Harrison Ford, Ana de Armas, Sylvia Hoeks **IMDb NOTU:** 8,3

BLADE RUNNER 2049

Küçücük bir köşede bir efsaneyi anlatmaya çalışmak

"Hollywood fikirleri tüketti, artık hep eskilerden ekmek yiyor" demeyeceğim çünkü bu sayede orijinalinden 25 yıl sonra, en az ilki kadar başarılı bir film daha izleyebilme şansına erişebiliyoruz.

İlk filmden bu yana 30 yıl geçmiş, avcımız Deckard bunca senedir sırra kadem basmış ve etrafta insan-replika melezi bir mucizenin dolaştığı söylentileri yayılmaktadır. İşte kendisi de son model bir replika olan yeni avcımız K (Ryan Gosling) söylentilerin kaynağı bu çocuğu bulmaya çalışıyor. Fakat işin en bomba tarafı da o kişinin kendisi olduğuna inanmak istiyor ki zaten film baştan aşağı modern bir Pinokyo güzellemesi.



Ryan Gosling'in var oluşuna dair arayışı tek kelimeyle muazzam. Film boyunca insanların yaptığı her şeyi yapıyor, mücadele ediyor, rüya görüyor, hatta seviyor, fakat insan olmadığı her seferinde yüzüne vuruluyor. Uzun süredir en beğendiğim oyunculuklardan birini sergileyerek her mimiğinde bir replikanın durgunluğunu, fakat bir o kadar da gerçek olmak için yaşadığı heyecanı görebiliyorsunuz. Hele ki gördüğü rüyanın gerçek mi yapay mı olduğunu öğrendiğinde verdiği tepki beni benden aldı.

İnanın bu filmi övmek benim için çok zor çünkü filmin en takdire şayan kısımlarına spoiler olmaması adına değinemiyorum. Film öyle ince ince işlenmiş ki, sayısız ufacık detayda çok büyük şeyler bulabiliyorsunuz. Özetle son yıllarda pek çok hayal kırıklığı yaşayan bilimkurgu hayranlarının ihtiyaç duyduğu kan Blade Runner 2049. Kesinlikle kaçırmayın derim.

EDİTÖRÜN NOTU: Replikalar ve insanlar arasındaki duvar bu kadar incelmişken umarım devamı da gelir. ★★★★★

YÖNETMEN: Martin Campbell **OYUNCULAR:** Jackie Chan, Pierce Brosnan, Orla Brady, Michael McElhatton **IMDb NOTU:** 7,1



THE FOREIGNER

Terör saldırıları ve onun etkilerine hiç de yabancı olmayan bir ülkede yaşıyoruz. Dolayısıyla eski özel tim askeri Jackie Chan'in kızı böyle bir patlamada öldüğünde onun intikam ve adalet arayışını rahatlıkla benimseyebiliyoruz da. Lakin bu arayışı onu İrlandalı eski IRA'cı, şimdinin politikacısı Liam Hennessy'yle sürekli karşı karşıya getirmeye başlar ve bir yandan büyük bir komployu takip ederken öte yandan da Chan'ın alışık olmadığımız derecede olgun oyunculuğuyla hayat verdiği Quan'ın adım adım gerçekleştirdiği intikam planını izliyoruz. The Foreigner her şeyden önce yan karakterlerine önem verip zaman ayıran, anlamlı bir politik-gerilim. Hani pekâlâ Çinli mazlum adamın intikam öyküsü olmasa da çalışabilecek senaryosu ve sağlam oyunculukları bu filmi sürükleyebilirmiş. Quan karakteri tahmin edilemez bir güç olduğundan dolayı gerilimi arttırıyor, işlevi ortalığı karıştırmak. Yoksa sabahtan akşama kadar Pierce Brosnan'ın her mimiğiyle inanarak oynadığı politikacıyı da izleyebilirdim. Yalnız şu var; filmde özellikle İrlanda'nın bu kadar yerin dibine sokulmasını, İngiltere'nin bu kadar yüceltilmesini pek inandırıcı bulmadım. Bunlar haricinde soluksuz izlediğim, ortalamanın üstünde bir aksiyon gerilim kırması bu. Chan'in bu yaşında da olsa risk alıp farklı bir karakteri canlandırması da çok iyi geldi. Dahasına hayır demem. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: İyi oyunculuk, yeterince aksiyon ve politik–gerilimin güzel bir harmanı. Canınız intikam öyküsü çektiğinde. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Yorgos Lanthimos **OYUNCULAR:** Colin Farrell, Nicole Kidman, Barry Keoghan **IMDb NOTU:** 7,2

THE KILLING OF A SACRED DEER

Babası ameliyat masasında ölen Martin, ona karşı suçluluk hisseden doktorun (Farrell) kusursuz ailesine yavaş yavaş nüfuz ederken biz de bir Yorgos Lanthimos filmi izlediğimizi bildiğimizden işlerin hiç de iyi yönde gelişmeyeceğini tahmin edebiliyoruz. Yönetmenin önceki filmi Lobster tuhaftı, fakat bu daha da tuhaf, üstelik sinir bozucu da bir deneyim olmuş. Özellikle ailenin yavaş yavaş gelen içten çöküşü izleyiciyi gerdikçe gererken tıpkı babasını kendinden alan hastalık gibi bir kötülüğün temsiline dönüşüyor Martin zamanla. Son derece rahatsız edici sahnelerle dolu film tüm soğukluğuyla üzerinize hücum ederken sempati duyabileceğiniz bir karakter bile vermiyor elinize. Eh haliyle bu 2 saatlik seyirlik de sizi umutsuzluk ve çaresizlikle doldurup son bir hamleyle içinizdeki pozitifliği dövüp bırakıyor. Bir Yunan tragedyasından esinlenilmiş olan senaryosu biraz havada kalsa da atmosferi ve oyunculuklarıyla gayet gerilimli olan yapımı zihniniz boşken ve mümkünse gece izlemenizi öneririm. Nihayetinde gerçek suçlar hep karanlıkta ve gözlerden ırak vuku bulurlar. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: İyi çekilmiş, iyi oynanmış bir film olsa da herkese göre olmadığı açık. Sinirleriniz gerilebilir. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Andy Muschietti **OYUNCULAR:** Jaeden Lieberher, Jeremy Ray Taylor, Finn Wolfhard, Sophia Lillis, Bill Skarsgard **IMDb NOTU:** 7,6



IT

Külçe gibi kitaptan bir uyarlama yapmak "birazcık" zor. Yönetmen Muschietti meseleyi şöyle çözmüş; kitabın ana hatlarını ve duygusal merkezini koruyarak tamamen film diline uygun bir uyarlama yapmak. Sözgelimi kitapta 50-60 sayfa anlatılan bazı detaylar burada saniyeler içinde birer görüntü şeklinde geçiyor ama buna karşılık Richie'nin belden aşağı esprileri, Bill'in liderlik vasıfları, Beverly'nin cesareti ve Ben'in zekâsı parlatılıyor. Yetmiyor, üstüne cidden ürkütücü bir Pennywise da izliyoruz. Belirli aralıklarla ekranı dolduran vahşet dolu görüntüler sizi yanıltmasın, bu aslında tam bir olgunlaşma filmi. Bir çeşit *Goonies* veya *Stand By Me*. Sadece onların içinde çok daha fazla korku öğesi bulunanı.

Derry kasabasındaki çocuklara 27 yılda bir musallat olan doğaüstü yaratık kâbuslarınıza girse de çocuklara eziyet eden zorbaların gündüzü kâbusa çeviren eylemleri daha rahatsız edici bence. Film olayını karakterler üzerinden başarıyla anlattığı için kitaba yaptığı oldukça kallavi değişiklikleri pekâlâ görmezden gelebiliyoruz, zira iki eserin de yarattığı hisler birbiriyle uyumlu. Bir de çocukların büyümüş halleri için kimleri seçerler bilmiyorum ama ben bu kadroyu az da olsa devam filminde de görmek isterim. Elbette olmamış yanları var (bunların bir kısmı yönetmenin kurgusu versiyonunda giderilebilir), lakin şu haliyle bile *It* son dönemde izlediğim en iyi korku/macera filmlerinden birisi. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Çok keyifli ve hikâyenin özünü yakalamış, ender güzellikte bir uyarlama. ★★★★☆



SARP KÜRKCÜ

YÖNETMEN: Richard Schenkman **OYUNCULAR:** David Lee Smith, Vanessa Williams, Akemi Look, Brittany Curran **IMDb NOTU:** 5,4

THE MAN FROM EARTH: HOLOCENE

John Oldman'la bir sohbet daha

Sinemada "kült klasik" diye bir terim vardır. Yıllar içinde aşırı popülerleşmeyen, hayran kitlesi belli bir yere kadar artan, belirli gruplar arasında sohbeti sürekli dönen, modası hiç geçmeyen filmlerdir bunlar. Benim gönül bağımın muazzam kuvvetli olduğu The Man from Earth gibi. Az bir bütçeyle (yaklaşık 200 bin dolar), neredeyse sıfır popüler oyuncuyla (Tony Todd ve John Bilingsley hariç), neredeyse tek bir odada, müthiş bir iş ortaya konulmuştur. Tabii bunun ardında senaryonun, senarist Jerome Bixby'nin ölmeden önceki son şaheseri olmasının da payı var.

Koca bir paragrafı ilk filmi övmeye ayırmam aslında elimizdeki filmin ne kadar az bilindiğinin de bir göstergesi. Bir diğer sebebiyse ikinci filmin ilki kadar vurucu olmamasında saklı elbette. İlk filmden tanıdığımız John Oldman, John Young olarak karşımızda ve son on yılı Kaliforniya'da bir üniversitede hoca olarak geçirmektedir. On yıllık düzenini uygulamaya koyup koymayacağını düşünürken, öğrencileri büyük sırrını ufak ufak keşfetmeye başlar. Tabii bunda ilk filmdeki arkeoloğumuz Art'ın yazdığı kitapların büyük etkisi var.

Nihayetinde bundan sonra John Young'ın dört öğrencisiyle ve birlikte olduğu başka bir öğretim görevlisi Carolyn'le olan ilişkisi filmin merkezinde. Film yine yarı teolojik, yarı tarihsel ve ortaya antropolojik sohbetlerin serpiştirildiği bir anlatı harikası olarak değil de, daha "normal" bir film gibi işleniyor ve bu, çok yakışmamış. Ama eski ismiyle Oldman'ın nasıl bu on senede yaşlandığını, bunu neyin etkilediğini, öğrencilerin dini ve ahlaki çıkmazlarının bir Cro-Mognan'la karşılaştıklarında nasıl gerilip anlamsızlaştığını öğrenmek de bir o kadar keyifli. Yine de bu filmin, 2007'deki o harika filmin çokça gölgesinde kalacağını unutmayın.

The Man from Earth: Holocene, bildiğim kadarıyla asla vizyona girmeyecek. Onu nasıl izleyeceğinize dair bilgileri yandaki kutuda bulabilirsiniz, bu kutunun kendisiyse filme verdiğim puanı derinden etkiliyor. Bu film dört yıldızlık bir film değil belki ama bu filmin altına imza atmış her bir çalışanın bu dünyada nelerin eksik olduğunu tanımlamakta büyük birer önemi var. Son olarak, Holocene'in yaklaşık 12,000 yıllık bir tarihi dönemi kapsayan bir çağ olduğunu da bilirseniz filmin sonuna kadar verilen bazı tüyoları daha rahat anlayabilirsiniz.

BURADAN İZLEYİN

Film, yönetmeni Richard Schenkman'ın önsözüyle birlikte The Pirate Bay ve diğer önemli torrent kanallarında yerini aldı. Evet, filmin ana dağıtım yöntemi bu. Çünkü Schenkman, bir güven deneyi yapmak istemiş. Filmi izledikten sonra sizi www.manfromearth.com sitesinden bağış yapmaya yönlendiriyor. Bu sitede, tepedeki "Donate" tuşuna basarak ister izlediğiniz kişi kadar bilet parası, ister bir kahve parası, isterseniz daha da fazlasını verebiliyorsunuz. Seçim sizin, çünkü Schenkman'ın da dediği gibi "bu film ücretsiz dağıtılıyor ama emin olun ücretsiz çekilmedi". Tabii DVD ve Blu-ray alımlarından da kazanacak olsalar da, bağış en doğrudan yol gibi gözüküyor. Bakalım insanlar Schenkman'ın düşündüğü kadar onurlu mu?



EDİTÖRÜN NOTU: İlk filmin gölgesinde kaldığı için bu kadar eleştiriliyor ama yönetmen ve ekibin denedikleri, çabaları ve güven olgusu bu filmin asıl parlayan yanı. ★★★★☆



NAOMI ALDERMAN

GÜÇ

Kadın yıldırımları çağırdı ve onlar itaat etti

Düşünsenize, bir gün ergenlik çağındaki kızların sadece dokunuşlarıyla insanlara elektrik akımı verebildiğine şahit oluyorsunuz. Videolar internette vızır vızır dönüyor. Din adamları kıyamet alametleri haykırıyor. Kızlar şeytanla iş birliğiyle suçlanıyor. Yeni doğan kız bebeklerde bu elektrik üretimine yol açan kas çilesi saptanıyor. Bitmiyor. Gençler verdikleri akımlarla yetişkin ve yaşlı kadınlardaki Güç'ü uyandırıyor. Dünya nasıl bir yer olurdu?

3'ü kadın, 1'i erkek olmak üzere toplam dört farklı gözden anlatılan bu süreçte dengeler tamamen alt üst olacak. Distopya türündeki eserde erkekler tarafından yüzyıllar boyu ezilmiş kadınlar bir olacak. Kendi içlerinde de rekabet edecekler elbet. Orta Doğu'da büyük isyanlar baş gösterirken içlerinden biri yeni bir peygamber gibi yükselecek. Bu sırada karmaşa ve anarşi hiç bitmeyecek.

Güç, ataerkil düzeni bir anda köklerinden sarsan bir gücün varlığının peşinden giden bir eser. Baileys Ödülü'nün de sahibi olan bu kitap içinde harika fikirler ve sürükleyici bir anlatı barındırıyor olsa da bir şekilde dağınıklık hissi vererek kendi özgünlüğüne bir nebze gölge düşürüyor. ■ HAZAL

EDİTÖRÜN NOTU: Merak düzeyi yüksek, kurgu su gibi akıcı. Ah bir de o dağınıklık hissi olmasaymış benden tam not alacakmış. ★★★☆☆



EMILY ST. JOHN MANDEL

İSTASYON ON BİR

Kıyamet şarkıları

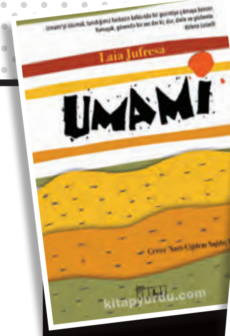
Arthur C. Clarke Ödüllü post apokaliptik bir kurgu var karşımızda. George Martin tarafından yayımlandığı yılın en iyi kitabı olarak gösterilmiş, kıyamet sonrasını müzik ve tiyatroyla birleştirmiş melankolik bir kitap bu.

Gürcistan Gribi adlı bir hastalık nüfusun çok büyük kısmını yeryüzünden silip attıktan sonra, gündelik hayatımızın parçası olan pek çok şey (internet, elektrikli aletler, ulaşım araçları vs.) uzak birer anıya dönüşür. Artık kasabalar üç basamaklı sayılara zar zor ulaşmaktadır. Öte yandan bu yeni dünyanın eğlencesiyse gezici kumpanyalardır. Seyyar Senfoni de bunlardan biri. Shakespeare eserleri oynayıp Beethoven senfonileri çalan bir grup onlar. Dahası, kitaba sanatsal bir derinlik veren, göndermelerin de merkezi olan bir topluluk.

Kitap kıyamet öncesi ve sonrası olarak ikiye ayrılırken her iki dönemdeki karakterleri girift biçimde birbirine bağlıyor. Ayrıca kitabın içinde yarı bilinçli yarı bilinçsizce karakterlerden biri tarafından yaratılan İstasyon On Bir adlı çizgi roman da kitabın ana kurgusuyla büyük bir paralellik gösteriyor.

Betimlemeleri de bir o kadar sanatsal olan bu kitap bizi kıyamet kadar onun insanlar üzerinde bıraktığı etkileri izlemeye davet ediyor. ■ HAZAL

EDİTÖRÜN NOTU: Dikkati üzerinde isteyen, örümcek ağımsı yapısını çözdükçe keyiflendiren bir eser. ★★★★☆





SEÇKİN SARPKAYA

TÜRKLERİN ŞEYTANİ MASALLARI

Karanlık tarafa hoş geldiniz

Son zamanlarda kültürümüze dair daha çok eser görmeye başladık ama bunlar çoğunlukla halk masallarımızın aydınlık tarafıydı. Peki hiç şeytani varlıklarını merak etmiş miydiniz?

Ege Üniversitesi Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü öğretim üyesi Seçkin Sarpkaya, Orta Asya ve Orta Doğu coğrafyasını gezerek, sözlü anlatının ölmediği topraklarda masalları bizzat toplayıp Türk Dünyası'nın demonolojik varlıklarını bu kitabında derlemiş. Ne de güzel yapmış! 5.000'den fazla halk masalından faydalandığı eserinde bu unsurların ne derece derin köklere bağlı olduğu ve ne gibi amaçlarla ortaya çıktığına da dikkat çekmiş. Kültürel zenginliğimizin bilinmeyen uçlarına temas edeceğimiz, zaman zaman bir o kadar rahatsız olacağımız bu masalları ben büyük keyifle okudum. Okumadan ölmeyin! ■ HAZAL

LAIA JUFRESA

UMAMİ

Ekşi, acı, tatlı hayatlar

Orta ve Latin Amerika edebiyatından, yöre insanlarının sıcakkanlılığı ve kişisel hislerine önem verme gibi özelliklerinden olsa gerek, renkli ve etkileyici eserler çıkabiliyor. Fransa'da öğrenim görmüş Meksikalı yazar L. Jufresa'nın romanı Umami de, 260 sayfalık, duygusal, şiirsel bir uzun öykü sunuyor okuyucuya. Kız kardeşini kaza sonucu kaybetmiş, polisiye roman meraklısı ergen bir kızın günlükleri aracılığıyla, Meksiko şehrinin hemen dışında yaşadığı küçük site sakinlerinin, akrabalarının, 21. yüzyılın başlarından kalan umutsuzluklarını, aile sevgisi, yalnızlık ve kader gibi konular üzerine iç konuşmalarını dinliyoruz, günlük dille yazılmış, rahat okunan satırlar boyunca. Duygular, doğal yapımız, insanın iç dünyasının dışa açılımı adına bilmediğimiz bir şey söylemiyor belki Umami, ama unutmaya başladıklarımızı satır aralarında hatırlatmayı başarıyor. ■ NOYAN

4. SEZON

NETFLIX

MUTLAKA İZLEYİN

SARP KÜRKCÜ

YARATICILAR: Charlie Brooker, Annabel Jones **OYUNCULAR:** Cristin Milioti, Brenna Harding, Kiran Sonia Sawar **IMDb NOTU:** 8,9

BLACK MIRROR

Azıcık tökezliyor muyuz ne?

Yeni fikirler bulmanın sıkıntısı mı dersiniz, ya da Netflix'in etkisi mi bilemiyorum ama Black Mirror'ın 4. sezonunda eksiklikler göze batıyor. Yine de bu sözlerim, standart bir TV dizisi için değil de Black Mirror'ın kendisine dair bir eleştiri olarak algılanmalı. Yani eksiklerine rağmen 4. sezonda bile seri, birçok dizinin pabucunu dama atabilecek düzeyde.

İnsan mı, teknoloji mi, tekillik mi?

Eskiye dönmek adına 3. sezonu tekrar izlemiştim, o nedenle Netflix çizgisinin Black Mirror'a ne yaptığını anlamak daha kolay. Teknolojinin insan doğasına dokunuşlarından öte yine teknolojinin bir olgu olarak insanın karşısına çıkması söz konusu bu sezonda. Yani bizi beklenmedik yönlerde etkilemektense (Netflix öncesi bu daha sık gördüğümüz bir noktaydı) biraz daha ne olacağı belli, kimi zamansa vücut bulmuş teknoloji kavramıyla karşı karşıyayız. Bu da Black Mirror'ın çarpıcılığını biraz törpülüyor. Ama 3. sezonda pusulası fazlaca şaşan seri bu sezonda toparlamış diyebilirim. Görüşünüzü değiştirmemesi açısından hangisi olduğunu söylemeyeceğim ama bir bölümde ciddi hayal kırıklığı yaşamak dışında genel olarak süreçten memnun kaldım. Başta söylediğim "yeni fikir bulma sıkıntısı" ise biraz sezona yayılmış durumda. Ters köşeye nadiren yattığım, tahminlerimin az çok doğru çıktığı bir sezon olduğundan "woaww" dedirmiyor... ta ki son bölüme kadar. Black Mirror'un 4. sezon son bölümünden çok keyif alacağınıza inanıyorum. Gerçi son bölümün güzelliği, gelecek için bir olumsuzluğu da içerisinde barındırıyor. Anlatış tarzı ve akışı açısından son bölüm, sanki serinin de sonuymuş gibi hissettiriyor aslında.



Gelecek karanlık

Sonuçta Black Mirror bu sezon da harcadığınız vakti ziyadesiyle hak eden bir seri. Evet, geçmişte çarpıldığınız kadar sıkı çarpılmıyorsunuz artık. Charlie Brooker ve Annabel Jones seriyi devam ettirmek isteseler de Netflix'ten daha bir açıklama da gelmedi. Yani bu sezon serinin sonu olabilir. Sırf bu nedenle bile USS Callister'ın çarpık, travmatik hikâyesi üzerinden dalabilirsiniz sezona. İçi bunalanlar için son bir notum olsun o zaman: Bu sezon, belki de hiç olmadığı kadar fazla umut içeriyor.

EDİTÖRÜN NOTU: En kötü sezonu bile hâlâ birçok Netflix yapımından güzel. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Ten Shimoyama ○ **OYUNCULAR:** Yuki Furukawa, Tomoka Kurotani, Reo Uchikawa, RiRia ○ **IMDb NOTU:** 8,1 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



ERASED

Zaman yolculuğu izleyicilerin ilgisini çeken bir konu ve film ve dizilerde kullanılan popüler bir tema. Bir manga uyarlaması olan Erased'de de zaman yolculuğu yapabilen, 29 yaşındaki çizgi roman yazarı Satoru'nun maceralarını izliyoruz. İlk dakikaları "süper kahraman olmaya özenen genç adam" havasında geçen 12 bölümlük dizi, sıcak ve samimi tarzda anlatılmış öykünün parçaları ilerledikçe aile, sevgi ve arkadaşlık bağı gibi insana ait ve hızlı tüketmeye alıştırıldığımız yeni büyük şehir yaşamında unutmaya başladığımız erdemleri hatırlatıyor. Başlarda birkaç dakika gibi kısa sürelerle önceki zamana geri dönen Satoru, annesi cinayete kurban gidince bu talihsiz olayın ilkokul öğrencisiyken gerçekleşen çocuk kaçırma suçlarıyla doğrudan bağlantılı olduğunu düşünerek, 11 yaşına, ilkokul günlerine gidiyor. Arkadaşlarını kurtarmaya çalışırken, hayatının boşa geçip gitmiş olması, dostlarının ve annesinin değerini yeterince bilememesi gibi iç hesaplaşma anları oldukça hüzünlü ve etkileyici bir tonla yansıtılmış. Son iki bölüme kadar merak ve heyecan duygusunu canlı tutmayı başaran Erased'da, oyunculuk (özellikle karakterlerin ilkokul öğrencisi halleri) ve müzik üst düzeyde. Sıcak bir bardak limonlu çay eşliğinde izlemenizi öneririm (Ben de bir not düşeyim müsaadenle Noyan; animesinin altında kalan bir uyarlama bu genel olarak, mümkünse animesini tercih ediniz - Ö). ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Temposu aşırı yüksek olmayan, arada bir duygusal konuşmalara sahne olan, nispeten yumuşak bir dile sahip bir polisiye. ★★★☆☆

○ **YÖNETMENLER:** Jonathan Entwistle, Lucy Tcherniak ○ **OYUNCULAR:** Jessica Barden, Alex Lawther, Gemma Whelan, Wunmi Mosaku ○ **IMDb NOTU:** 8,5 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



THE END OF THE F^{XXX}ING WORLD

Hayatta uzak durulması gereken iki insan tipi var: Nihilistler ve pesimistler. Tabii siz öyle değilseniz. James de kendinin psikopat olduğuna inanmış, duygusuz, tuhaf, uyuz bir genç. Baştan ayağa bir nihilist. Neredeyse kendisi kadar bu dünyayı takmayan pesimist Alyssa'yla yolunun kesişmesi ve onu öldürmeyi kafaya koyuşu James'in hayatını komple değiştirecektir.

Tabii bu +16 bir kara-komedi olduğu için beklenmedik derecede sert sahneler, bolca küfür ve biraz da açık saçık muhabbetler gırla gidiyor. Ha bana sorarsanız bu mükemmel bir yol ve gençlik filmi de aynı zamanda. Bir uyarlandığı çizgi romana bakıyorum bir diziye bakıyorum, ikisinin de tadı ayrı ama diziden çok daha büyük keyif aldım ben. Üstelik de kısa sürüyor, 25'er dakikadan 8 bölümcük sadece. Lakin bu sekiz bölümün bıraktığı etki de bir tam sezonluk dizi ayarında. Boş sahne yok, kötü oyunculuk ve mevzuyu gerdirip sündürmeler yok. Taş gibi bir kurgu ve yer yer hüzünlendiren harika anlatılmış bir öykü var. İngilizler bolca Amerikan yol ve serseri âşıklar filmlerine öykünse de baş karakterlerimizin kimyası ve bizim onları önemseyişimiz olabilecek en üst seviyede. Netflix yine doğru ata oynamış anlayacağınız. ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Değişik ve kolayca elde patlayabilecek bir deneme oyuncuların gücü ve eli yüzü düzgün denebilecek senaryosuyla "parlamış". Devamı gelsin, gelir, gelecek. ★★★★☆



○ **YARATICI:** Joss Whedon
○ **OYUNCULAR:** Clark Gregg, Chloe Bennet, Iain De Caestecker
○ **IMDb NOTU:** 7,5
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** ABC

AGENTS OF S.H.I.E.L.D.

Agents of S.H.I.E.L.D. çok daha iyi bir dizi olabilirdi. MCU filmleriyle bağlantıları daha doğrudan olabilirdi, daha fazla bütçeyle daha fantastik işlere kalkışabilirdi vs. ama diğer Marvel (ve DC) dizileri (*Legion, Preacher* gibi enteresan işler hariç) hep inişli çıkışlı bir rota çizerken *AoS* her zaman belli bir kalitenin üzerinde kalmayı başardı. Ama bu sezon... bu sezon "belli bir kalitenin üzerinde" diyerek geçiştirilebilecek gibi değil. Uzak ara en şahane sezonunu yaşıyor dizi ki bunu sadece ben söylemiyorum, IMDb'deki bölüm puanlarına bakarsanız sezonun tüm izleyenleri hayran bıraktığını görebilirsiniz. Epik bir açılış yapıyor ve o etkileyiciliğini şimdilik hiç azaltmadan devam ediyor.

Neler olup bittiği konusuna az biraz bile girsem ilk bölümlerdeki sürprizleri bayağı bozmuş olurum ama bir önceki sezonun son bölümünde gördüğünüz gibi ekibimiz uzayda bu sefer ve Kree ırkıyla didişmekte. Ama tabii uzay derken şimdi bildiğimiz uzay var... Neyse neyse... Bu arada geçen sezon ekibimizin yaşadığı "ikinci hayatların" karakterlerine etkileri de ekip üyelerini daha da ilginç bir noktaya taşımış durumda. Özellikle de Fitz'in karakter gelişimi çok enteresan, malum sebeplerden dolayı. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: En derli toplu kahraman dizilerinden birinin en iyi sezon başlangıcı. ★★★★☆

EREN ERYÜREKLİ

TEOMAN

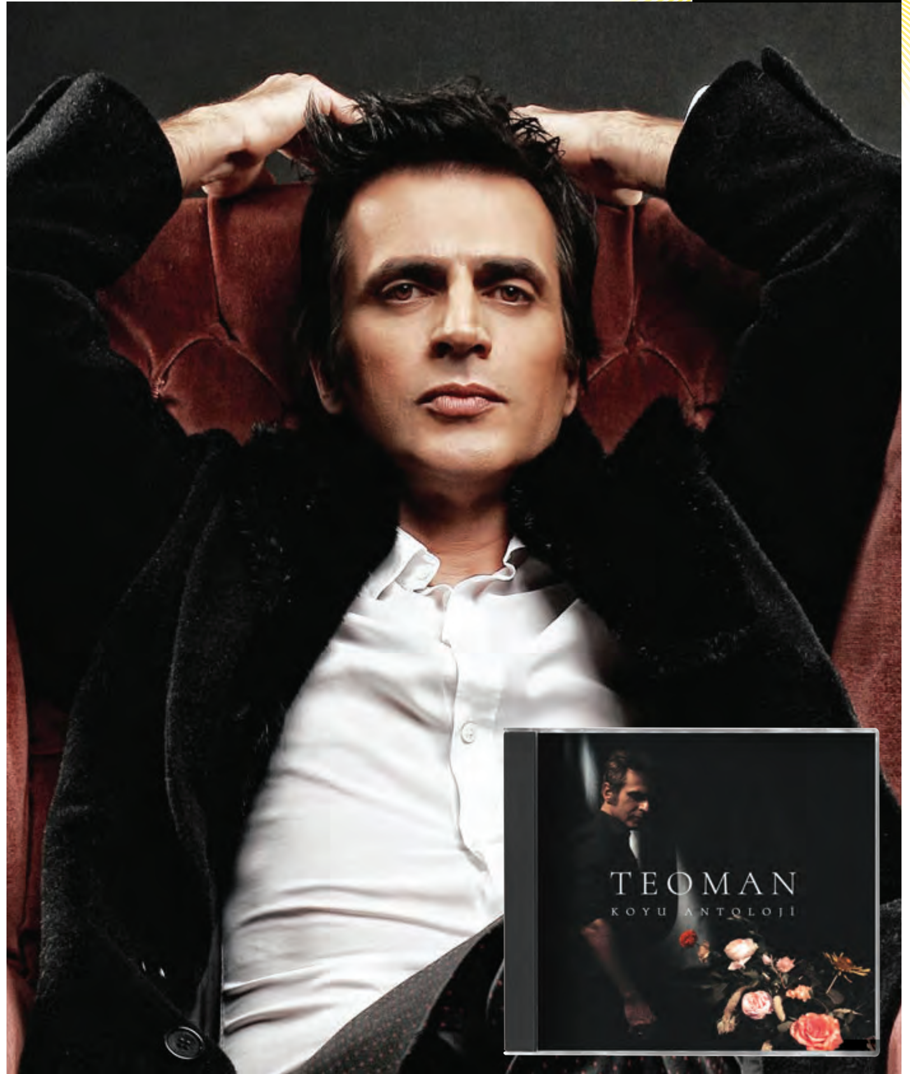
KOYU ANTOLOJİ

"Boş ver dişle kendi fünyeni"

YENİ ALBÜM

1997'de *Ne Ekmek Ne De Su*'yu ilk dinlediğimden beri hayatımın her döneminde oldu Teoman. İster ortaokulun o bilinçsiz hezeyanları ister lisenin romantik taşkınlıkları olsun hep bir yerlere oturdu onun şarkıları, bir şeylerin yerini tuttu veya tesellisi oldu. Özellikle İstanbul'da yaşamaya başladığımdan beridir her vapura binişimde açar dinlerim. Onun çoktan yaşayıp anlattığı hikâyeler bende şimdi daha bir anlam kazanıyor, daha bir acıtıp geçmişe ufak tefek pişmanlıklarla bakmama sebep oluyor. Sizi bilmem ama Leonard Cohen, Bob Dylan veya Morrissey kendi yaptıkları müzikte ne kadar kendileriyse Teoman da o kadar hem bizden hem de kendisi bence. Yapaylıktan uzak ve ruhunu önümüze olduğu gibi serecek kadar da acımasız.

İşte o bana bunları yaşatır ve düşündürürken kendisi de benzer hislerde olduğundan yapmış zaten Koyu Antoloji'yi. Geçmişe bakmak, onunla hesaplaşmak, biraz da onun güvenli sularında kulaç atmak için. Bu ne tam bir akustik albüm ne de sadece bir derleme, daha çok konsept bir albüm. Teoman'ın 21 yılda yaptığı 10 albümden seçilmiş 26 parça, sözleri ve anlattıkları öne çıkacak şekilde yeniden kaydedilmişler. Kimisi daha tempolu, kimisi daha yavaş ama hepsi daha koyu, daha içten. Bu formül normalde çok da dikkatimi çekmeyen bazı şarkılarda harika sonuçlar yaratırken bazılarını da aşağıya çekmiş. Örneğin nefis bir video kliple internet ortamlarına düşen *Tuzak* benim favorilerimden değildi, ya da *Terlemeden Sevişenler*'in sözlerinin bu kadar etkili olduğunu ve aslında ne kadar bitik olduğumuzun resmini çizdiğini arkadaki yaylılar olmasa fark edemeyecektim belki de. Diğer yandan da elimizde *Kelimeler*, *1 Kadın 1 Erkek*, *Duş*, *Gökdelenler* gibi aslı çok hoş olup burada biraz yarı yolda kalmış hissi veren parçalar var. Olsun varsın. Nihayetinde bu ülkenin başına gelmiş en iyi şeylerden birisi Teoman ve bunca yıldır yaptıklarını kendi kafasına estiği gibi düzenleme hakkı sonuna kadar var. Bazı şarkılarda neredeyse sırf onun keskin bir viski gibi vokali ve mahzun bir piyanoyla baş başayken insan kendini çok derin ve karanlık bir yerde bulabiliyor. "Bazen bir içki şişesi, yaşam destek ünitesi" dediğinde içiniz bu gözlemin (ya da itirafın diyelim) gerçekliğiyle cız ediyor. *Bazı Yalanlar* daha güzelken, İstanbul'da *Sonbahar*'ın o buğusu hep gözlerimizi yaşartan hüznü de Koyu Antoloji'de bizi sarsmak ama çok da kendimize getirmemek için varlar. *Paramparça* olmuş hayatlar ötede beride saçılmış dururken, biz halen o masum *Sessiz Eller*'in dokunuşlarıyla yaşama dönmeyi bekliyoruz içimizdeki *Renkli Rüyalar Oteli*'nde.



ADINI SONUNA KADAR HAK EDEN, YOĞUN BİR ALBÜM KOYU ANTOLOJİ.

Nihayetinde insan en güzel ve büyük yalanları kendine söylerken aslında gün be gün ölür. Bunu görüp çağımızın kronik yalnızlarının ve bedeni yaşlansa da ruhu büyüyemeyenlerin imdat çağrısına kulak vermişti Teoman. Belki en çok kendisi de öyle olduğundan tüm duyarlılığını ve becerisini bunca şarkıyla önümüze döktü, şimdi de onları tekrardan elden geçirmiş işte. Bence içinizdeki karanlığa ara sıra siz de kulak verin, gecenin içinden geçerken de bu albümü yoldaş bilin.

EDİTÖRÜN NOTU: Çok uzun ve çilekeş bir yolun sonuna gelmiş hissi uyandıran Teoman'dan kendi yaşamına ve ilişkilerin doğasına kopkoyu ama dürüst bir bakış. Gözlerinizi kapatıp dinleyin. ★★★★☆



1 **ANTHONIO** Annie (Berlin Breakdown)

2 **DES'REE** You Gotta Be

3 **PERFUME GENIUS** Slip Away

4 **GUS GUS** Featherlight

5 **MOBY** Mere Anarchy

ORPHANED LAND
UNSUNG PROPHETS + DEAD MESSIAHS



Her dinlediğimde beni etkileyen bir grup olmayı başarmıştır Orphaned Land. Verdikleri 5 yıllık aranın ardından yaptıkları dönüşse gerçekten muhteşem. 1 saat 4 dakika içerisinde grubun yıllardır verdiği barış mesajlarını bu kez perde arkasına daha çok bakarak ve insanlığın savaşlar üzerine kurulmuş medeniyetine ağıtlar yakarak anlattıkları yeni albüm cidden çok güçlü. Açılıştaki *The Cave* Platon'un mağara alegorisinin günümüzde halen devam ettiğini vurucu oryantal melodiler ve içten sözlerle anlatırken, Blind Guardian'dan Hansi Kürsch destekli *Like Orpheus* albümün en gaz parçalarından biri olmuş. İsrail'li bir metal grubu olarak Orphaned Land çok özel bir yerde duruyor ve 3 büyük semavi dinin mensuplarının kavgayı dövüşü ve onları bulandıran sahte peygamberleri bir yana bırakıp barış içinde yaşamalarını savunmaktalar. İnanç kaynaklı savaşların piramidin tepesindekilerin çıkarları için olduğunu yüksek perdeden haykıran grup müzikal yetkinliğini ve kalitesini bu albümle zirveye taşımış. *Yedidi, Take My Hand* ve *Only the Dead Have Seen the End of War* sizi alıp çok uzaklara götürürken dünyada barışın olabileceği parlak günlerin hayali neşesiyle ve onu gerçekleştirecek kararlılıkla dolmanızı sağlıyorlar. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: O kadar güzel bir albüm ki; dünyanın tüm karanlığına rağmen verdiği umut ve barış yüklü mesaja inanmamak için sağır olmanız lazım. ★★★★★



NICK CAVE VE KÖTÜ TOHUMLARI YILLAR SONRA YENİDEN İSTANBUL'UN HAVASINI DEĞİŞTİRMEYE GELİYOR. *TARİH: 10 TEMMUZ*



CURTIS HARDING
FACE YOUR FEAR

Gelin sizi harika bir Soul müzik yorumcusuyla tanıştırayım. Curtis Harding ömrü yollarda geçmiş, müzik kariyeri de epey geç başlamış bir isim. Ama ne başlamak! 2014 tarihli resmen üstümüzden kir pas atan sound'uyla bünyeleri esir eden Soul Power'ın ardından şimdi de Face Your Fear'la karşımızda kendisi. Albüm yine bolca funk, jazz ve soft rock tınılarıyla dolu lakin onu özel kılan yine Harding'in ruha dokunan sesi olmuş. Baştan sona keyifle akan albümden benim favorilerim On and On, Wednesday Morning Atonement ve Need Your Love oldu. Hani böyle keyfinizi yerine getirip modunuzu yükseltecek bir şeyler arıyorsanız bu o albümdür. Zaten Harding kendisi de diyor "korkuyu bir kere içimizde büyütürsek ondan nefret ve diğer tüm kötülükler de doğacaktır". Bana biraz Yoda'yı anımsatsa da aklın yolu birdir deyip size bol güneşli günlerde bu albüm kulağınızda özgürce dans ettiğiniz anlar dilerim. Soul'un bu yeni karizmatik adamı ortamlara geç girdi kolay gitmez, siz de bir tarafından vagona atlayın artık. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: 'Cool' hissettiren bir albüm bu. Harding'in her şarkıdaki yorumuysa enfes. ★★★★☆

KESMEŞEKER
Kadıköy



Türk Rock tarihinin köşe taşlarından biridir Kesmeşeker. 1990 yılından beridir aktif olarak müzik hayatını devam ettiren grubun kurucusu Cenk Taner ömrü Kadıköy'de geçmiş bir isim ve elbette yeni albümlerinin adının bu olması da şaşırtıcı değil. 2011'deki Doğdum Ben Memlekette albümü sound ve düzenlemeler açısından ne kadar evrenseldiyse yeni albüm de o denli buralı ve sade. Kaptan'ın yorumu yine bildiğimiz gibi, görmüş geçirmiş ve şarkılara dökmüş yine içini. Lakin Keçi, Önce Nar Sonra Pancar, O ve Litra gibi harika parçalar olsa da albümün olmamış, biraz daha işlenmeye müsait yönleri de çok. Ha deneme maksadıyla Kadıköy'de yürürken dinledim güzel geldi ama o kadar işte maalesef. Evde dinlerken çok da alamadık o ruhu be üstatlar. Yoksa Dahi Çocukları Düşlerinden Vururlar fena parça değil ama işte adını tam koyamadığım o duygu eksikliği albümü biraz hafifsıklet bir dinleme yapmış, belki öylesi daha da iyidir. Ha ama yıllar sonra Kesmeşeker albümü gelmiş dinlememek de olmaz der, huzurlarınızdan çekilirim. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Babalar bu sefer şekeri gramla verip çayı da hafiften soğutmuşlar ama olsun, arada dertlenince iyi giden bir albüm. ★★★☆☆

ŞAHAP CİVELEK

WELCOME TO THE BALLROOM

Lütfen çocukları pistten alalım!

Siz beni özlediniz mi bilmem ama ben buraları özlemişim valla :) İki saniye bekleteyim sizi ve kokusunu içime çekeyim şu sayfaların... Hüüüp (Tarkan'dan aldım efekti). Ne zamandır Ömer'e diyordum "ver artık şu sayfayı bana", o da kırmadı sağ olsun, yazmayı çok istediğim bir seriyle önümü açtı.

Konuşmaya değer bulduğum 2018'nin bombalarından Welcome to the Ballroom (Ballroom e Youkoso), beni muazzam ölçüde cezbetti ve eğlendirdi. Şöyle bir dönüp bakıyorum, 2018'nin en iyilerinden demek hiç de abes olmaz. Her şeyi tadında vermesiyle; yeri gelince komedi, yeri gelince dram aşılamasıyla ve adeta ağza çalınan bal misali mini mini fanservis ve romantik sahneleriyle...

Seriye inanılmaz bir önyargıyla başladım. Tanıtımlardaki o karakter çizimleri, 812 metre uzunluğunda gerdanları görünce bir "tövbeler olsun" dedim ama "içinden cevher çıkan ezik karakter" hastası olarak Tatara'nın da hastası olmam ilk bölümün yarısını bile bulmadı.

Klasik, klişe, artık ne derseniz. Shounen ve spor (bu dans da olsa aynı) söz konusu olunca içinde gizli bir cevher olan karakterin üstünden o ezilmişliği atma süreci çoook kez görülmüştür. Ama bunu hâlâ cezbeder şekilde işlemek? *Ballroom* işte burada farklı. Tatara çok naif ve çok güçlü, kendini eşiyle duygusal anlamda senkron edebilen ilginç bir insan, "Bu nasıl oluyor?" kısmını da animasyon ve diyaloglarıyla çok iyi besleyerek anlatıyor. Yeri gelmişken, o beni en başta iten animasyonlar da çok geçmeden bağımlılık yapıyor. "Şöyle iki gerdan kırsalar da keyfimiz yerine gelse" demeye başlıyorsunuz, söz konusu dans olduğu için zarif tanımını bu animasyonlarda buluyorsunuz.

Tabii ki Tatara kendi başına seriyi götürmüyor. Çok iyi yancılarımız var, hatta ana karakter tadında desem yeridir. Zıt ve nevi şahsına münhasır erkeklerimiz Kiyoharu ve Gaju'ya Tatara kadar denk geliyoruz. İkisi de profesyonel dansçı olarak Tatara'nın yanında oluyorlar ve bir de karizmatik hocamız Kaname var. Eveeet, bahsetmeyi en çok istediğim kızlarımıza gelelim. Dünya tatlısı ve güzeli karakterler belki de Tatara'nın gelişiminin en büyük parçası. Zira Tatara kendine en büyük yatırımı kızlarla dans partneri olarak pistteyken yapıyor. En zorlu sınavı Chinatsu, tatlılık abidesi Mako ve güzeller güzeli (favorim olur kendileri öhm) Shizuku, Tatara'ya iyi bir dansçı olma yolunda büyük katkı sağlıyorlar.

Her şey iyi hoş ama pat diye bu çocuk nasıl oluyor? İnanılmaz görsel analiz yeteneği ve azmi, hayatta bir kere olsun bir şeye bağlılık duyabilmesi ve amacı olduğunu hissetmesi karakterimizi seride özel bir yere taşıyıp, onun bu hızlı ilerleyişinde büyük rol oynuyor. Bize de hem duygusal hem de görsel bir şölen olan *Ballroom*'u izlemek kalıyor!

Satırlarıma son verirken sizlerden ricam yönetimi daha çok burada olmam adına darlamanız. Aksi halde bu kadar ara vermek bünyede kalıcı etkiler bırakıyor. Sevgiler :)





MAALESEF SENİN GİBİ ONU BUNU GÖREBİLEN İYİ GÖZLERİM YOK. BEN SADECE ÖNÜMDEKİ ŞEYİN PEŞİNDEN KOŞABİLİYORUM.

YENİ ANİMELER

■ Yeni duyurulan birkaç bir şey önce: Hinomaru Zumo, Cells at Work, Zoku Owarimonogatari, Railroad Crossing Time, Sakkai Eightraid, Play and Let Play, Cute High Earth Defense Club Happy Kiss, Kakegurui (2. sezon), Tsukipro (2. sezon), Marvel Future Avengers (2. sezon), Ninja Girl & Samurai Master (3. sezon), Love Live Sunshine filmi, Safa of Tanya the Evil'ın devamı olacak bir film.

■ Beşinci **Lupin III** animesi duyuruldu. Nisan'da başlayacak seri bu kez modern Fransa'da geçiyor.

■ **Hozuki's Coolheadedness**'ın ikinci sezonu araya girdi, Nisan'da devam edecek.

■ Professor Layton oyunlarının, Layton'ın kızının başrolde olduğu bir anime serisi duyuruldu: **Layton Mystery Detective Agency: Kat's Mystery-Solving Files**.

■ **Sword Art Online**'ın yan animesi Alternative Gun Gale Online, Nisan'da başlayacak.

■ Steam üzerinden ücretsiz yayınlanan **The King of Fighters** anime serisi Destiny'nin 24'er bölümlük 2 sezonunun daha geleceği duyuruldu. İşin en güzel tarafı da bu sezonlar KoF 94'ten 97'ye kadar olan kısmı, yani Orochi hikâyesini anlatacak. Şöyle şahane bir Leona'nın geçmişi bölümü için ölürüm.

■ En çok istenen devam animeleri anketlerinin değişmez isimlerinden **Tiger & Bunny** nihayet yeni bir seriye kavuşuyor. Devam mı, yeniden yapım mı, ne olacağı açıklanmadı henüz. Yönetmen de farklı olacakmış.

ANİMELER YENİ YILINIZI KUTLADI

Şirin şirin anime görselleriyle girilen yeni yıldan zarar gelmezmiş. Daha fazlası için:

tinyurl.com/ogz-124-kutlama1
tinyurl.com/ogz-124-kutlama2
tinyurl.com/ogz-124-kutlama3
tinyurl.com/ogz-124-kutlama4



KISA KISA

■ Japon Animasyon Derneği (AJA) **animenin 100. yılını** 15 dakikalık tatlı bir özet videosuyla taçlandırdı: tinyurl.com/ogz-124-anime-100

■ **One Piece**'in 6 farklı mangaka tarafından hazırlanan 6 eğlencelik mini manga bölümü çıktı.

■ İlkbaharda yeni bir hikâyeyle **Shaman King** mangası geri dönüyor.

■ Fairy Tail'in mangakası **Hiro Mashima** 2018'de yeni bir mangaya başlamak için elinden geleni yapacağını söyledi.

■ Kenichi bir ara bayağı popüler olan bir animeydi. Mangakası **Shun Matsuena** baharda yeni bir seriye başlıyor. Adı, konsepti falan belirsiz şu an için.

■ 18 yıl sonra yeni bir **Slayer** romanı geliyor. Kim bilir belki yeni anime de yaparlar.

■ Önemli anime yapımcılarından **Kadokawa**'dan bir yetkili anime sektörünün yavaş yavaş değiştiğini ancak fiziksel satışların hâlâ merkezi önemde olduğunu belirtti.

■ Yavaş yavaş değişme olayına paralel bir haber de mangalardan. **Manga cilt satışları** geçen yıla oranla %12 azalmış. Hem dijitale geçişin hem de birçok hit manganın sona ermesinin etkisi olsa gerek.

■ Kısa zamanda önemli anime haber portallarından biri haline gelen **Anime Now** kapanıyor.

■ **Amazon**, anime stream hizmeti Anime Strike'ı kapattı ve içerisindeki animeleri şu an asıl önem verdikleri kapsamlı stream hizmeti Amazon Prime'a kaydırdı.

■ **Your Name.**'de The Garden of Words'in iki başkarakteri de görünüyormuş. Takao'nun o çok küçük sahnesini Shinkai Makoto twitter'ından paylaştı.

■ 1983'ten 89'a kadar yayınlanan **250 ova serisi** hakkında bir kitap çıktı. Japonya'da tabii.

■ Kuzey Kore diktatörü **Kim Jong-un**'un İsveç'te öğrenci olduğu 4 yıl boyunca yoğun bir manga okuru olduğu ortaya çıktı. Slam Dunk ve Dragon Ball seviyormuş en çok. Hatta çok manga okuduğu için dersleri o kadar iyi değilmiş.

■ Yeni mangaka olan Shunsuke Kakuishi'yle tecrübeli mangaka Shuho Sato arasında, **manga asistanlarının çalışma şartları** konusunda ilginç diyaloglar yaşandı geçen ay. Özetini isterseniz şöyle buyurun: ***tinyurl.com/ogz-124-asistan***

■ Devilman: Crybaby'nin ünlü yönetmeni Masaaki Yuasa'yla eleştirmen Yohei Kurose arasında geçen **tartışma** geç ay ses getirdi. Kurose Crybaby'i beğenmeyip aşırı stilize yapımların uluslararası popülarite getireceğine dair yanlış bir inanç olduğunu savunurken Yuasa eleştirilerin aşırıya kaçtığını söyledi vs. ***tinyurl.com/ogz-124-crybaby***

KIŞ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Vay be... Çok olmuştu şöyle her taraftan iyi seri fışkıran bir anime sezonu gelmeyeli. Tamam, hepsi de mükemmel bu aşağıdakilerin demiyorum ama kendi türlerinin iyi örnekleri hepsi de. Daha sığmayanlar da var hatta Kokkoku'dur, Basilisk'tir, Fraxx'tır, Grancrest'tir vs. Tadını çıkarınız.





VIOLET EVERGARDEN

Yayınlanan fragmanlarıyla anime sevsin sevmesin herkesi ağır çarpmıştı Violet Evergarden. O nasıl muhteşem bir görsellik, nasıl yüksek bir animasyon seviyesiydi… Dolayısıyla heyecan tavandaydı ve Violet Evergarden bu beklentiyi büyük ölçüde karşılıyor. Hayatı askerlikle geçmiş Violet'ın postanede mektup yazdırma taleplerini yerine getirdiği bir işe başladığı ve insani duyguları keşfetmeye çalıştığı öyküsü de başarılı işlenmiş ve görselliğin mükemmelliğine eşlik ediyor.



TEASING MASTER TAKAGI-SAN

Ortaokulda geçen çok basit ama çok eğlenceli bir komedi. Kızımız sürekli yan tarafında oturan oğlanla uğraşıp onu rezil ediyor. Oğlan da intikam almaya çalışıyor ama biraz mal olduğu için yine kendisi rezil oluyor falan. Hep böyle kızların yaşattığı travmalar manyatıyor sonradan erkekleri zaten...

LAID-BACK CAMP

"Şöyle aşırı huzurlu bir şeyler izleyeyim, beynim dinlensin" diyorsanız adres burasıdır. Çadırlar kuruluyor, ateşler yakılıyor, yemekler hazırlanıyor ve şahane manzaralar eşliğinde kamp yapılıyor. Kampçılık sevdalıları veya ilgilileri özellikle kesin göz atsın derim.



TODAY'S MENU FOR EMIYA FAMILY

Immmm. Listemizin en garip üyesi bu da. Bu dönemde çok fazla Fate göreceğimizi biliyordum ama bunu beklemiyordum. Kendisi Fate/Stay Night'ta geçen bir... yemek animesi. Shiro alışveriş yapıp yemek yapıyor, tarifler veriyor, Saber falan da ona yancılık ediyor. Herhalde Japon gençleri çok hazır yemeğe alışmasın, yemek yapmayı da sevsinler diye hazırlanmış. Yemeklerden anlamasam da şahsen çok eğlendim. ufotable imzalı süper animasyonlar da işin ekstrası.





AFTER THE RAIN

Nasıl naif, nasıl sevimli, nasıl sıcak, nasıl melankolik başladı anlatamam. Son derece basit bir romantizm serisi After the Rain; kızımız çalıştığı kafenin yöneticisine âşık ama kendisi ketum biraz, açılamıyor vs. Çizimlerinden midir, havasından mıdır, suyundan mıdır, pek bir hoş oldum izlerken.



7 DEADLY SINS: REVIVAL OF THE COMMANDMENTS

Son yılların en sıkı aksiyonlarındandı 7 Deadly Sins ve devamını da yana yakıla bekliyordum. Çok enteresan ve abartı güçlü karakterler, epik ötesi dövüşler, ilginç bir dünya, güzel de bir hikâye isterseniz direkt başlayın, pişman olmazsınız. İki ana sezon arasında çıkan 4 bölümlük mini seriyi de izlemeyi ihmal etmeyin.



OVERLORD II

Normal oğlanın kendini oyun içinde bulma konseptinin en özgün ve sağlam kullanımlarından biriydi Overlord. Ne çok fazla aksiyonu var ne de katman katman derinleşen bir hikâyesi ancak "Kendinizi farklı bir dünyada aşırı güçlü bir lich olarak bulsanız 'gerçekten' ne yaparsınız?" sorusunu ciddiye alan yaklaşımıyla ve tabii ki lich başkarakterimiz Ainz Ooal Gown'la kesinlikle izlemeye değer.



FATE/EXTRA: LAST ENCORE

Bu sayfaları hazırladığımız sırada henüz başlamamıştı ama kimsenin oynamadığı, mükemmel bir hikâyeye sahip oyun Fate/Extra'nın, tarzına çok yakışacağından emin olduğum Shaft tarafından animesi yapılıyor. Dolayısıyla süper olacağına inancım tam. Hani elbette bir RYO'nun tüm hikâyesini hakkıyla anlatamazsınız bir animede ama olsun. İyi olacak iyi…

A PLACE FURTHER THAN THE UNIVERSE

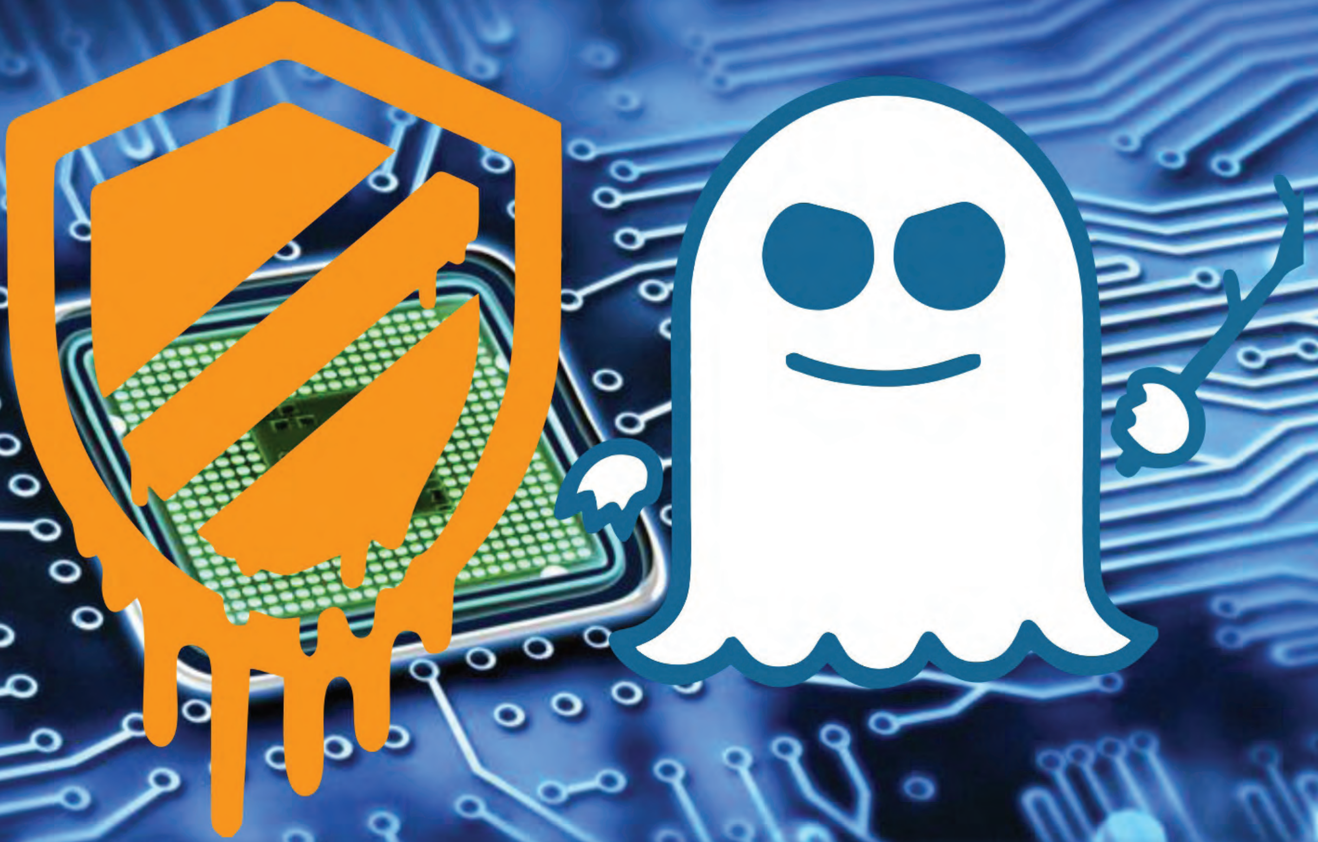
Enerji dolu, sevimli ama bayağı da bir korkak kızımız Tamaki çok şey yapmak isteyip hiçbirine cesaret bulamamaktan mustarip. Sonra bir şeyler olur ve kendisini arkadaşlarıyla Antartika'ya yolculuk planlarken bulur. Sevimli ve biraz da insanı motive edici bir seri.



DEVILMAN: CRYBABY

Yönetmen Yuasa Masaaki'nin ne kadar arızalı ve mükemmel işler yaptığını bilen bilir (The Tatami Galaxy, Ping Pong, Kaiba). Ta 1972 yapımı Devilman'in bu yeniden hayata geçmiş versiyonunu Netflix kendisine emanet etmiş, üstat da yapılabilecek en manyak ve sapık animelerden birini yapmış. Parantezde saydığım işlerin kalitesi ve derinliğine sahip olmasa da eh, manyak ve sapık şeyler izlemek her zaman güzeldir.





MELTDOWN VE SPECTRE

20 yılı aşkın işlemci ayıbı

SARP KÜRKCÜ

Eğer donanım ve teknoloji dünyasını takip ediyorsanız, Meltdown ve Spectre isimlerini duymuş olmanız olası. Son yirmi yılı aşkındır üretilen neredeyse tüm işlemcileri o veya bu şekilde etkileyen bir problemler dizisi kendileri. Şöyle bir baktığınızda, çıkan neredeyse tüm bilgisayarlar bu iki saldırıdan birine (ya da her ikisine de) açık durumda. Lafı dolandırmadan madde madde önemli kısımları işleyelim hemen.

Nasıl olabiliyor bu?

Modern işlemcilerimizin bir alışkanlığı var, bunu "tahmini uygulama" olarak adlandırabiliriz. Olay şu: İşlemci, sizin adınıza olası yollar için kod derlemesini yapıyor ama son adımı (execute) uygulamıyor. Tahminen sizin gideceğiniz yönü hazırlıyor yani. Bu tutarsa (açtığınız klasördeki dosyalardan hazırlanmış birine tıklarsanız eğer) işlem önceden hazırlandığı için hızla yapılıyor. Eğer yapmazsanız, kod çöpe atılıyor ve sizin isteğiniz gerçekleştiriliyor. Bu, eski bir işlemci sihri ve on yıllardan beri iş akışımızın temel hareketlerinden. Meltdown ve Spectre, en basit anlatımla bu yarım kalmış yolların takibini yaparak yaptığınız birçok şeyin dökümünün elde edilebilmesi demek. Çünkü Meltdown'da üç bağımsız araştırmacının, Spectre'da da iki bağımsız ekibin ortaya çıkardığına göre tüm bu tahminler yapılarına göre fark edilebilir izler taşıyorlar. Yani biri diğerinden ayırt edilebiliyor. Kimisi çekirdek kaydında (kernel) ya da sistem belleğinde depolanabiliyor falan. Detaya girersem oyunlara yer kalmayabilir, ama özetle durum bu.

Meltdown, tüm modern Intel işlemcilerde var olan bir sorun. Daha kolay fark edildi, daha kolay yamanabiliyor. Ama AMD ya da ARM yongalarının kurtulduğunu sanmayın. Spectre, üç büyük devi de (Intel, AMD ve ARM) etkiliyor. Spectre hem veri çalması açısından, hem de yamanması açısından daha zorlu.

Ne yapabiliriz?

Anladınız, başımız dertte. Bunu çözmek için üç kalemde de uğraş gösteriliyor: İşletim sistemi, anakart yazılımı ve işlemci mikrokodu. Çoğunluk kullanıcı ilkini yapıp geçecek tahminen, o nedenle de burada yoğunlaşılıyor. Diğer ikisi için de yine işletim sistemleri içinde (Windows, Linux, macOS) bir çözüm düşünülüyor.

Güncellemeler için sizin çabalamanıza gerek yok, çünkü daha tam çözüm bulunamadı. Sunulan çözümler insanların bilgisayarlarını sürekli yeniden başlatan döngülere soktu, kimileri açılmıyor. Yani özellikle Spectre için yapılan girişimler can yakıyor (çünkü onlar daha çok işlemci özelinde, mikrokod ile çözülmeye çalışılıyor). Diğer taraftan virüs programlarının çalışma alışkanlığı ve bu yamalar birbirini tutmadığından başka ciddi sorunlar çıktı. O nedenle şu anda yapabileceğiniz, %100 çalışan bir şey yok. Aynı zamanda insanlar da bu açıkları daha iyi tanımaya, daha bir ay olmuşken işlemciden saniyede 500 kb veri emebilecek hale geldiler bile. O nedenle çözüm çabuk geliştirilmezse eğer, başımız ağrıyacak.

Bizi etkileyecek mi?

Intel işlemcili bilgisayarınız varsa, evet. AMD? Yine evet. ARM'in en güncel Cortex-A75 çekirdekleri yaygınlaşırsa onlar da etkilenecek. Apple, iPhone'ların etkilendiğini söylüyor, onu yamadı ama. Dünya üzerindeki neredeyse tüm sunucular, dolayısıyla kullandığınız NEREDEYSE HER SERVİS bundan etkilenecek. Diğer konuysa performans. İşlemcilerin hızlı iş yapma yolları o veya bu şekilde kesildiği için performans düşüşleri tüm yaşantıya yayılacak. Ortalama %30 deniyor, sular durulunca değerlendirme yapabileceğiz. Ama sunucudan cihaza, bilgisayardan telefona her şeyde olası bir performans düşüşü söz konusu.

YENİ IOS İLE GÜÇ SİZDE ARTIK!

Tim Cook'tan güzel haberler var

iPhone'ların belli bir süre sonra Apple tarafından yavaşlatıldığına dair haberler uzun süre boyunca ara sıra gündemi meşgul edip durdu. Aralıksız devam eden tartışmalar ve son olarak ortaya atılan veriler sonunda Apple, geçtiğimiz haftalarda iPhone'ları kasten yavaşlattığını itiraf etmek durumunda kalmıştı.

İyice eskiyen ve aşınan pillerin ortaya çıkarabileceği daha büyük problemleri önlemek için böyle bir adım attığını söyleyen Apple, yayınladığı mektupta ortada büyük bir yanlış anlaşılmanın olduğunu söylemiş, "Apple'ın sizi hayal kırıklığına uğrattığını düşünüyorsunuz, biliyoruz" demiş ve tüm müşterilerinden açıkça özür dilemişti. Fakat bu açıklamanın ve özrün kimseye yetmediğini anlamış olacaklar ki, açılan davalarla birlikte iyice içinden çıkılmaz bir hâl alan bu sorunu tamamen ortadan kaldıracak bir çözüm getirmeye karar vermişler.

ABC News'a verdiği röportajda Apple CEO'su Tim Cook, bir sonraki iOS 11 güncellemesiyle birlikte iki yeni özelliğin geleceğini açıkladı. "İnsanlara, pillerinin sağlığının ne durumda olduğunu görme şansı vereceğiz. Bu çok büyük bir şeffaflık ve daha önce hiç yapılmadı." diyor Tim Cook ve ekliyor: "Eğer istemezseniz bu özelliği (performansın düşürülmesi) kapatabileceksiniz." Kısacası Apple, yeni güncellemeyle birlikte pil yüzünden iPhone'larda yaşanabilecek her türlü sorunu kullanıcının sorumluluğuna bırakıyor. En doğrusu da bu değil mi zaten?

Şubat ayı başında beta sürümü geliştiricilerle buluşacak olan yeni güncellemenin Mart ayı gibi iPhone'larımıza (iPhone 5S ve üstü) gelmesi bekleniyor. ■ MERT





RYZEN 5 2600 ORTAYA ÇIKTI!

Yeni Ryzen neler getiriyor?

İkinci nesil Ryzen, Ocak ayında AMD tarafından tanıtıldı ve bu aileye mensup işlemcilerden Ryzen 5 2600, SiSoftware'in veritabanında görüldü. Peki yeni Ryzen bizlere neler getiriyor?

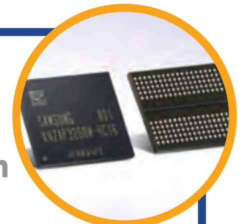
Ortaya çıkan ilk Ryzen olan ve ilk nesil Ryzen 5 1600'ün yerini alacak olan 3.4 GHz hızındaki yeni masaüstü işlemcisi 6 çekirdeğe (12 thread) sahip. "Boost" modunda 3.8 GHz hızına çıkabilen yeni Ryzen, 65W güç tüketim değerine sahip. Zen+ mimarisine sahip olan işlemci, 12 nm üretim teknolojisine sahip olacak. 16 MB L3 ve 3 MB L2 önbellek de işlemcinin diğer özellikleri arasında yer alıyor.

İşlemcinin özellikleri, Ryzen 5 1600'le oldukça benzerlik gösteriyor. En büyük fark, 14 nm üretim teknolojisinden 12 nm'ye geçiş ve bu geçişin getirdiği 200 Mhz'lik saat hızı artışı. İşlemciyle birlikte listelenen Asus RoG Crosshair VII Hero'nun da X470 çipsetiyle ve AM4 soketiyle geleceğini belirteyim. Ancak dileyen kullanıcılar X370 çipsetiyle de yeni Ryzen'leri kullanabilecek. Tabi ki X470'li bir anakart kullanmak, performans ve güç tüketimi açısından daha optimize bir performans elde edilmesini sağlayacaktır.

Yeni nesil Ryzen işlemcilerin ve bu işlemcilere ev sahipliği yapacak olan X470 yonga setli anakartların, Nisan 2018'de piyasaya çıkacağını da not edeyim. Yukarıda bahsi geçen Asus RoG Crosshair VII Hero'nun, premium özelliklerle bezeli ve oldukça pahalı bir anakart olacağını biliyoruz. Ancak aynı çipsete sahip daha bütçe dostu kartlar da piyasaya çıkacaktır. ■ MERT

GDDR6 BELLEKLER ÜRETİM BANDINDA

Samsung, yeni nesil belleklerin üretimine başladığını duyurdu



Samsung, geçtiğimiz aylarda duyurusunu gerçekleştirdiği GDDR6 belleklerin seri üretimine geçtiğini açıkladı. 10nm üretim teknolojisine sahip 16 GB yoğunluklu yeni bellek modülleri daha yüksek hız ve daha fazla kapasite vadederken, bir önceki neslin darboğazlarından olan düşük bant genişliği sorununa da çözüm olacak. 1,35 V güce ihtiyaç duyan ve 24 GB'a kadar VRAM desteği sunan modüllerin sunduğu bant genişliğiyse toplamda 864 GB/s.

Yeni nesil NVIDIA ekran kartlarında kullanılması beklenen belleklerin, otomotiv sektörü, ağ sistemleri ve yapay zekâya güç verecek grafik kartlarında da kullanılacağı öngörülüyor. ■ MERT



OYUN BAĞIMLILIĞI BİR HASTALIK

Adamı hasta etme DSÖ!

Nasıl da "adam" olduğumuzu haykıran alt başlığa bakmayın siz, DSÖ ocak ayında yayınladığı en güncel Uluslararası Hastalıklar Kitapçık taslağında oyun bağımlılığına da yer vererek aslında iyi bir şey yaptı kanımca. Zira her şey gibi oyun oynamanın da çığırından çıkabildiği ve uzman desteği gerektirebildiği durumlar olabiliyor. Oyunların yol açtığı iki farklı hastalık tanımlanmış kitapçıkta: "Tehlikeli Oyunculuk" ve "Oyun Oynama Bozukluğu". Tanım içeren taslak için sizi DSÖ'nün sitesine yönlendireyim:

- *tinyurl.com/ogz-124-tehlikeli-oyunculuk*
- *tinyurl.com/ogz-124-oyun-oynama-bozuklugu*

Bu yeni tanımların bilimsel arka planıysa ancak kitapçığın tamamı 2018 ortalarında yayınlandığında öğrenebileceğiz. ■ İHSAN A.



AMAZON GO KAPILARINI AÇTI

Geleceğin dükkânı mı demeliyiz?

Ülkemizde bile eskiden kasa kuyrukları beklerken artık insansız kasalara gidip kredi kartıyla işimizi halledebiliyoruz (her ne kadar çoğu yerde hâlâ yardımcı bir görevli bulunsa da). ABD'nin Seattle kentinde Ocak ayında açılan Amazon Go ise alışveriş deneyimini bambaşka bir boyuta taşımakla kalmıyor, direkt geleceği önümüze seriyor diyebiliriz.

Bayağı metroya girer gibi sensörlü turnikelerden geçip giriyorsunuz buraya. Alabileceğiniz ürünler herhangi bir süpermarkettekilerden farklı değil: cips, meyve, sebze yahut konserve kuru fasulye (?). Tek yapmanız gereken mobil Amazon uygulamasında hesabınıza giriş yapıp turnikeye telefonunuzu okutmak. Sonra raftan aldığınız her ürün raftaki sensörler aracılığıyla telefon sepetinize ekleniyor ve mağazadan çıkarken Amazon hesabınızdan aldıklarınız ücretlendiriliyor. İşte her şey bu kadar basit. Pek tabii otomasyonla ilgili her gelişmede olduğu gibi burada da, halihazırdaki on binlerce kasiyerlerin gelecekte işsiz kalacağından hareketle sürüyle tartışma yapılıyor. ■ İHSAN A.

ZİHNİMİZİ OKUYAN YAPAY ZEKÂ MI?

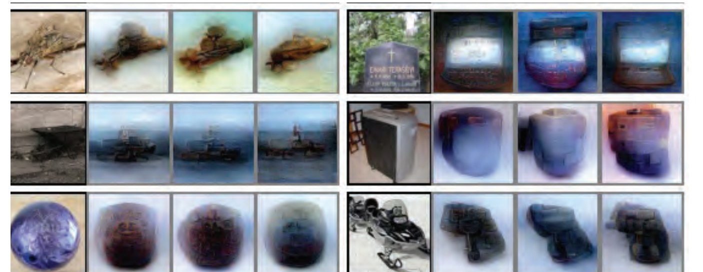
Üzülsek mi sevinsek mi?

Derin öğrenme dendiğinde aklınıza, Google'ın yazılım mühendislerinin yapay nöral ağlarıyla bilgisayarlarının rüyalarını incelemeleri ve Van Gogh resimleri çizebilen akıllı tasarımlar geliyorsa okumaya devam edin. Aynı şekilde, derin öğrenme süreçleriyle artık baktığınız şeyi görsele dönüştürebilen bir yapay zekâdan söz edebildiğimiz günlere eriştik çünkü. Bu iyi mi yoksa kötü haber mi, ben pek de emin değilim bir yandan.

Japon bilim insanlarının üzerinde bir süredir çalıştıkları bir proje bu. İnsan deneklere 10 haftayı aşkın bir periyotta çeşitli resimler gösterilmiş ve gerçek zamanlı olarak beyin dalgaları iki aşamada kayıt altına alınmış. İlkinde denekler resimlere bakarken kayıtlama yapılmış; ikinci aşamadaysa resimlerin ne olduğunu hatırlamaları istenerek, bu hatırlamaya çalışma süreci kaydedilmiş. Elde edilen veriler, yani beyin dalgaları yapay zekânın derin öğrenme sürecini geliştirmede kullanılmış. Deney boyunca da yapay zekâ, deneklerin beyin dalgasının tekabül edebileceği görseller oluşturmuş: Kimi epey başarılıyken, bazısı da fazlasıyla hayal kırıklığı.

Mantık şu şekilde: Mesela siz A harfini düşünüyorsanız aslında makine sizin "tam olarak" ne düşündüğünüzü değil, sadece o A harfine karşılık gelen beyin dalgasını tanıyor. Bu da süreci biraz tahmin odaklı yapıyor. Yine de derin öğrenme süreçleri derinleştikçe, çok daha kompleks düşünce izleklerinin görselleştirileceğini söyleyebiliriz.

Pek tabii bu gelişme, gelecekte yaşanabilecek pek çok mahremiyet ihlali riskini ve distopik bir gözetim korkusunu da gündeme getiriyor. Söz söylemenin bile sakıncalı olabileceği zamanları yakinen bilen kimseler olarak, düşüncelerimize dahi söz geçirmeye kalkışmanın, hatta oto sansür uygulamanın ihtimallerini düşünmek yersiz değil. Üstelik karşılıklı oynanan pek çok oyunun (mesela iskambil) tarih olma ihtimali de var :(Böyle deyince DATA'mız biraz daha kötümser görünüyor tabii; ama ben ne yapayım yahu! Çalışmada yapay zekânın yarattığı görseller içinse şöyle buyur edeyim sizi: *tinyurl.com/ogz-124-yz* ■ İHSAN A.





TEKNİK ÖZELLİKLER

- İşlemci: Intel Core i 7. Nesil 7700HQ
- Bellek: 32GB (2x16) DDR4
- GPU: Nvidia GTX1070 8GB GDDR5
- Depolama: 512GB SSD + 1TB HDD
- Ekran: 17,3inç 60Hz mat UHD (3840x2160) IPS panel ekran
- Ağırlık: 3,78kg
- Güç Kaynağı: 230W
- Ses: Bang & Olufsen, HP Audio Boost, Çift hoparlör
- Yazılım: Windows 10 Home 64-bit

HP OMEN 17-AN003NT (2BU43EA)

Yukarıdaki kod numarasına dikkat edin arkadaşlar. Çünkü sadece OMEN by HP bilgisayarlarda değil, genel olarak dizüstülerde her bir harf ya da rakam değişikliği parçalarda farklılıklara yol açıyor. O nedenle 2BU43EA, bizim kurcaladığımız ve sonuçta memnun kaldığımız bilgisayar.

Yüksek verimlilik: HQ ve diğerleri

Intel'in taşınabilir bilgisayarlardaki işlemcileri U'dan HQ'ya geçtiğinden beridir hem aldığımız performans arttı, hem de ortaya çıkan sıcaklık miktarı azaldı. Çünkü HQ, aslında dizüstülerde dört aktif çekirdeği simgeliyor. 17-AN003NT de yedinci nesil Core i7-7700HQ ile zaten dizüstülerde tepe noktası bir işlemciyi karşımıza getiriyor. 2,8GHz çekirdek frekansı, turboda ise 3,80GHz'e kadar performans zaten 7. Nesil dizüstü işlemcilerinde bir nevi tepe noktası. Bunun yanında 32GB DDR4 bellek, 512GB SSD, 1TB HDD ve Nvidia GTX1070 GPU bulunuyor. İşin donanım kısmına indiğinizde, 17-AN003NT'nin sunamayacağı şey yok. Çünkü ister 512GB'lık SSD ile önemli tüm programlarınızı hızlı okuma/yazma performansı ile kullanın, ister fiyat/performans oranının şahı GTX1070 yongası ile oyunlara dalın, işler yolunda.

Yenilenen tasarım

Ama biraz da kasanın dışına bakmak gerekli ki, OMEN by HP'nin bu sene yenilenen dizüstülerinin en önemli farkı bu olabilir. Geçmiş tasarımın üstüne sünger çekilmiş durumda, bilgisayar daha agresif arka mazgallara ama önden bakıldığında da sade ve dikkat dağıtmayan bir tasarıma geçmiş. Ağırlığı, 17,3 inçlik modelde yaklaşık 3,5 kg'ın biraz üstünde ki, 17,3'lük bir ürün için fena bir değer değil bu. Malzeme seçimi bu ağırlıkta etkili, ama OMEN serisinin üretim kalitesi hiçbir zaman hayal kırıklığına uğratmamıştır zaten (bir de kasanın ihtişamı çok güçlü, ekranını tek elle kaldırırken bile yerinden kımıldamıyor). Yani 17-AN003NT, buradan da kazanıyor. Klavye tek, kızıl bir renkte parlıyor ki bu bir tasarım tercihi. Üstelik OMEN'in genel renk paletine de ziyadesiyle uyuyor. W, A, S, D tuşlarının genelden farklı renklerde olması da öyle. Hemen ekranın altında bir OMEN logosu, gözünüz onu aşağıya doğru takip ettiğinde de bilgisayara dair LED'lerin bulunduğu alan var. Tasarıma dair bu hassasiyet çok güzel bu arada. Yani OMEN bilgisayarların sadece performans değil, aynı zamanda da estetik anlayışı pazarlıyor olmasını takdir etmelisiniz. (Ekranın arkasındaki OMEN logosu, altına yerleşen "X" çizgileri ve genel olarak oluşturulan geometrik illüzyonun birinci elden tecrübe edilmesi şart.)

Kasanın yanları birçok girişle dolu. Üç farklı USB 3.1, Thunderbolt 3 destekli USB-C ile bağlayabilecekleriniz çok. Hem Mini Display Port hem de tam boyut HDMI kabaca monitör sayısının cılkını çıkarabiliyorsunuz (GTX1070 bu tür detaylar için de önemli işte). DTS Headphone:X destekli kulaklık (TRRS desteği de var) ve mikrofon girişleri, SD kart yuvası, Ethernet girişi derken eksiksiz bir seçki de sunuyor bilgisayar.

17,3 demişken, 60Hz yenileme hızını destekleyen mat ekranı UHD (yani 4K) çözünürlükte. 4K, oyunlar için kafa karışıklığı yaratıyor olsa da bu bilgisayarın hem geleceğe hazır, hem de oyun dışı profesyonel kullanıma (görsel işleme, video montaj, vb.) hazır olduğunu gösteriyor. Kimse size sadece "oynayın" demiyor, YouTube ve Twitch ne güne duruyor yoksa? Ekranın çevresindeki çerçeve geniş tutulmuş, ama oyun bilgisayarı gibi LAN partilerine götürülen, yolculuğa çıkan bir bilgisayar için zaten olması gereken bu.

Özel olarak

Klavyenin solundaki makro tuşları, HP'nin yazılımı OMEN Command Center ile ayarlanabiliyor. Ayrıca ağı neyin öncelikli kullanacağını, sistemin çalışma yoğunluğunu, bilgisayara dair istatistikleri de yakalayabiliyorsunuz.

Şöyle bir bakılınca, soldaki çalıştırma tuşundan Bang&Olufsen hoparlörlere kadar her yerinden bir uğraşılmışlık akıyor bilgisayardan. Baştaki uyarıyı tekrarlıyorum, model kodları önemli. 15,6'lık olanı, 16GB seçeneği, HDD ve SSD farklılıkları, hatta 1050Ti'lı bile modeli var. O nedenle ona göre bakın, ama hangisini alırsanız vahşi zarafet her şekilde sizin olacak.

Güncellendi 1

iPad 14:14 %91

LOG

TEKNOLOJİ VE ÇEVRESİNDE GELİŞEN YAŞAM KÜLTÜRÜ

LOG

117

TEK TUŞLA BÜTÜN İÇERİKLER ELİNİN ALTINDA

Beko Crystal TV

CES 2018

DJI MAVIC AIR

QUICK

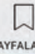
ŞUBAT 2018

Ücretsiz

Oku


SAYILAR


DERGİLERİM


SAYFALARIM





Evet sevgili Oyungezerler bu ay artık dört farklı sistem önerisiyle karşınıza çıkarak, önceki aylardaki iki ve üçüncü seçenekler arasındaki uçurumu gidermeye çalıştık. Düşük ve orta bütçe sistemlerini zaten biliyorsunuz, bir iki ufak değişiklik dışında aynı iskelet sistemler. Yeni oluşturduğum sistemse 10 bin liraya yakın bütçesi olan okurlarımız için hazırlandı. Son sistemimizse geçen aylardaki sistemden bir tık farklı olsa da (Threadripper 1950X sağ olsun) mantık olarak aynı: Render'dır, VR'dır her türlü iş ve beklentinizi karşılayacak bir iş istasyonu ya da daha uygun bir tabirle canavar, canavar. Hep tekrarladığım gibi şunlara da dikkat edin: Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve benchmark videolarını göz önünde bulundurun. Gene farklı sorularınız olursa mail yoluyla bana ulaşmaktan çekinmeyiniz. ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
SAPPHIRE PULSE OC RADEON RX560 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	MSI B350M PRO-VD PLUS
540 TL	496 TL	343 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR VENGEANCE CMK8GX4M1A2400C16R LPX DDR4 2400MHZ C16 8 GB (1X8GB) 1.2V	TOSHIBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096-EU VS SERİSİ 450W 80+
456 TL	181 TL	203 TL
TOPLAM: 2.219 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI GEFORCE GTX1060 AERO ITX 6G OC 6GB 192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	MSI B350M MORTAR ARCTIC
1.841 TL	828 TL	489 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
GSKILL F4-2400C15D-16GFX G.SKILL FLARE X DDR4-2400MHZ C15 16GB (2X8GB) DUAL 1.2V	SEAGATE ST1000DM010 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
886 TL	222 TL	305 TL
TOPLAM: 4.571 TL		

SEÇENEK 3: ÜST ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
ASUS CERBERUS GTX 1070TI-A8G 8GB/256BIT GDDR5	INTEL CORE İ7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ	MSI Z370 SLI PLUS
3.322 TL	1.838 TL	801 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
GSKILL F4-3600C17D-15GTZR DDR4 3600 MHZ C17 16GB (2X8GB) DUAL (17-18-18-38) 1.35V	SSD: WESTERNDIGITAL WDS120G2G0A GREEN 2.5 120GB HDD: WESTERNDIGITAL WD30EZRZ BLUE 3TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
1.329 TL	243 / 471 TL	305 TL
TOPLAM: 8.312 TL		

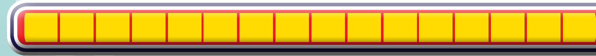
SEÇENEK 4: YÜKSEK BÜTÇE

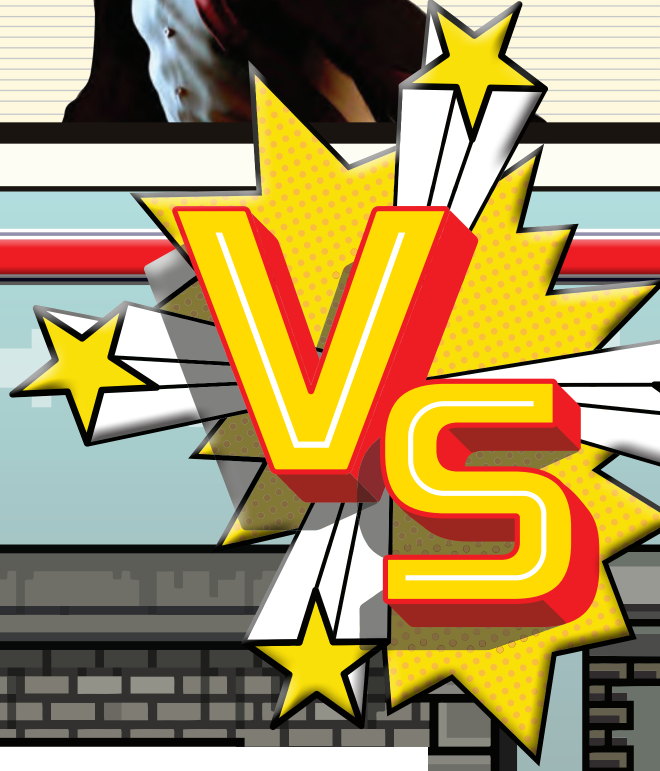
EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X ASUS TURBO-GTX1080TI-11G 1GB/352BIT GDDR5X	AMD RYZEN THREADRIPPER 1950X 3.4GHZ-4.0GHZ	MSI X399 GAMING PRO CARBON AC
9.126 TL	4.961 TL	1.915 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
G.SKILL TRIDENTZ RGB SERIES 32GB (4X8GB) 288-PIN DDR4 SDRAM DDR4 3200 MHZ	SDD: SAMSUNG 850 EVO MZ-75E1T0BW 1TB WESTERNDIGITAL WD60EFRX 3.5 RED NAS 6TB	CORSAIR RMX 80PLUS GOLD 1000W
1.964 TL	1.519 / 1.351 TL	1.073 TL
TOPLAM: 21.675 TL		

PIXEL

VS // KONSOL // DOSYA // MEDYA









DOOM

Ömer: Pek sevgili Nurettin, şimdi yanlış anlama, ben Doom severim, cayır cayır metal müzik eşliğinde paldır küldür iblis avlamak zamansız bir zevktir ama hani Doom mu Wolfenstein mı dersen Wolfy derim kesinlikle. Sen daha bir Doom insanısın anladığım kadarıyla?

Nurettin: Merhaba ebedi dostum Ömer, doğru bildiniz efenim ben bir Doom insanıyım. Ama sizin Wolfy sevdiğinizi duyduğum şu an hayretler içerisinde ekrana bakmaktayım. Nedir sizi Wolfenstein'a çeken kuzum? Çocukluğunuza inelim mi? Yanlış anlamayınız, ben de muhterem id Software'in hazırladığı Wolfenstein'i can-ı gönülden seven bir faniyim. Lakin geçmişe bir sünger çekme ve artık günümüze ayak uydurma zaruretine inanıyorum. Hem kuzum söyleyin bana 2014 senesinde Bethesda zat-ı alileri Wolfenstein: The New Order alamet-i farikasını çıkartmasaydı halen Wolfy sevdalısı mı olacaktınız? Hafızanızın size cilve yaparak Wolfy'yi hatırlatmayacağından eminim efenim. Sualinize yanıt vermem gerekirse; her ne kadar Wolfenstein'a saygıda kusur etmesem de Doom sayesinde kompüter oyunlarında yazılım anlamında gerçek bir devir açılmıştır. Bu da bu önemli eseri bendenizin nezdinde daha kıymetli bir yere koymaktadır.

Ö: Şimdi zat-ı şahanelerinizin bu şukela lakırdılarının ardından sükût-u hayal yaşatacağım zannedersem lakin... Ne diyorsun birader sen ya?! Senin dedeler Nazi gestaposu muydu ki nedir bu Wolfenstein'ı küçümsemeler falan? O ilk Wolfenstein 3D olmasaydı ne id Soft "yaw bu FPS işi de iyi oluyormuş galiba" diyecekti ve Doom'a girişecekti, ne de FPS'ler bugünkü gelişmişliğine erişebilecekti. O değil de utanmadan arlanmadan günümüzde ayak uydurmak falan demişsin ya ben orada kaldım asıl. Şu son çıkan Doom yani tamam iyidir güzeldir de o mudur yahu günümüze ayak uydurmak hm? Bak Wolfenstein senaryo kasıyor, karakterler var, ara sahneler var, enteresan enteresan retro-fütüristik kurgu ve tasarımlar var. Hiiiiç kusura bakmayasın, Wolfenstein günümüze en iyi ayak uydurmuş serilerden biri. Doom'sa eski kafa shooter işte. Yani eski kafa shooter olmak kötü bir şey değil elbet de anladın sen benim dediğimi.

N: Zat-ı alinizi terbiyeye davet ederdim ama görüyorum ki o davetimi de reddedersiniz efenim (olm akıllı

114 KONSOL ACTION MAX



Düz mantık: Teyp kasediyle oyun oluyorsa VHS kasetle üf! Âlâsı olur! Kralı olur!

116 DOSYA AJANLAR



Düşmanların “bir kedi gördüm sanki” demesine bile fırsat vermemek marifet.

120 MEDYA XENA PRINCESS WARRIOR



Güçlü kadın savaşçı kavramıyla Wonder Woman'la tanışmadık biz.

WOLFEN STEIN

ol karşımda oturuyorsun zaten atıcam şimdi kafana on kiloluk Puri'yi yüzünü tırnak ve çırmık içinde bırakacak. Neyse...). Efenim ünlü kompüter alimi John Carmack'ın da buyurduğu gibi "Oyunlardaki hikâyeler porno filmler gibidir. Olmasını beklersiniz ama o kadar da mühim değildir." Görüyoruz efenim Sayın Bethesda'nın çıkardığı fevkalade Wolfenstein: The New Colossus'un ecnebi ülkelerdeki satış muvaffakiyetini, yerlerde sürünmekte, inim inim inlemekte. Sırf bu yüzden hikâye tabanlı oyunların satmakta çok zorlandığı tekrar gündeme gelmiştir efenim. Peki Doom öyle midir? Arz edildiği 2014'ten bugüne kadar kendileri 2.000.000 kopya satarak milyonlarca lira icar etmiştir. Hatırlatmak isterim klasik Wolfenstein çıkmadan önce bu türde zaten Catacomb 3-D id Software tarafından arz-ı endam etmişlerdi. Yani büyük alim ve zeki insan John Carmack 3D teknolojisinin temellerini zaten atmışlardı, Wolfenstein 3D ile üzerine biraz Nazi serpmiş oldular efenim. Bugünkü 3D teknolojisinin en önemli temelleri alamet-i farika Doom ile atılmıştır ve bugün raksettiğimiz teknoloji harikası oyunlar halen Doom zamanında keşfedilen kodları temel almaktadırlar... Bu ne olm yoruldum resmen... Devam mı? :D

Ö: Melodramatik konuşmayı seçen sensin olm, yorulursun tabii ^_^ "O kadar para kaybettiriyorsa neden kasıp canavarlar gibi Wolfenstein'lar yapmaya devam etsinler ki" diyerek tezimi ortaya koymak ve sonrasında da susmak niyetindeyim. Nihayetinde karşımda Blazkowicz'in dramını ve o muhteşem kurgulanan dünyayı takdir etmektense BFG'yle beş milyon imp öldürmeyi tercih eden bir insan evladı var. Wolfenstein 3D'de her duvara tıklayıp gizli bölme aramanın zevki hiçbir şeyde yok. Puri'yse benim sadık teğmenimdir, senin adına çalışmaz! Tut kızım! Kskskskss!

N: New Colossus faciasından sonra bilmiyorum ama muhtemelen üçleme olacağından istemeye istemeye bir tane daha yapacaklardır. Adam Editör Şefi olunca son lafı koyup kaçıyor arkadaşlar! Bunu da kesin yayınlamayacak ya neyse...



HABERLER

■ Çok güzel remaster haberlerimiz var bu ay. **Dark Souls** elbette ki en çok ses getireni oldu duyurulanların. Arkadan Demons' Souls'la King's Field'lar da hani bize diye el salladı ama onları pek takan olmadı. Assassin's Creed'in ana oyun mu yan oyun mu tam anlamadığımız üyesi **Rogue** da yenilenen ve yeni konsollara gelenlerden. DS'in mükemmellik abidelerinden **The World Ends With You** da yanına Final Remix ekini alarak Switch için yenileniyor. Bitmedi, bir tane daha var**: The Raven: Legacy of a Master Thief** de The Revan Remastered adıyla tekrar bizlerle buluşacak.

■ "**Gerçek Battlefront II**" olarak bilinmeye başlayan 2005 yapımı BF2'ye güncelleme geldi. Yeni BF2'den hoşnut olmayanlardansanız bir göz atabilirsiniz aslında.

■ Microsoft'un **Kinect** üretimini durdurduğunu üzülerek yazmıştım geçen aylarda. Kinect'i One S'e ve One X'e bağlamaya yarayan adaptörün de üretimi durduruldu. Vurma MS, yeter artık, öldü...

■ **Prince of Persia**'nın yaratıcısı Jordan Mechner bir tweet'inde seriyi yeniden hayata döndürmek için çalıştığını söyledi. Hmmmm....



Piksel Günlükleri

İzmir Çankaya Teknoloji Üssü

2010 yılının Ağustos ayı. Bir arkadaşımla beraber birkaç tane PS2 oyunu almak için İzmir Çankaya'daki bir korsan CD'cideyiz. Yalan yok, o zamanlar orijinal oyun toplamıyordum çünkü.

İlk olarak Alone In The Dark: The New Nightmare'ı istedim korsandan. Adam sanki Sony'nin başkanı gibi gayet cool bir tavırla "Ha tamam ALONA'yı istiyorsun sen" diye beni düzeltti. İtiraz edemedim, zira serinin adının çoktan Alona olarak değiştirmişti bir kere. Ardından da Prince of Persia: Warrior Within'i istedim. Adam olur anlamında bir kafa hareketi yapıp CD'leri yazdıran çocuğa döndü ve "Bir tane de VARYOR VİT yazdır lan!" dedi. Adam öylesine emin bir dille söylemişti ki o an Ubisoft bile oyunun gerçek adının Varyor Vit olduğuna dair şüpheye düşebilirdi.

Biz beklerken DVD'leri yazdırmaya başlayan çocuk arkamızda duran cama asılmış PS2 oyun kapaklarını işaret etti ve "şimdiye kadar çıkmış bütün PS2 oyunları burada, bizde yoksa zaten öyle bir oyun da yoktur" diye inanılmaz ötesi bir deklarasyonda bulundu. Arkadaşımla birbirimize baktık. "Bana Rusya'dan geliyor bu oyunlar. Mesela şu an Türkiye'de gerçek PES 2011 bir tek bende var. Rusya'dan geliyor çünkü!" dedi.

Neler oluyordu burada? Nasıl bir teknoloji üssüne gelmiştik? Çocuk şovuna kaldığı yerden devam etti ve arkadaşımın elinde tuttuğu, sadece PS3'e çıkan White Knight Chronicles'ı işaret ederek "ben bilgisayarda bitirdim o oyunu, çok güzel" dedi. Ama biz oyunun sadece PS3'e çıktığını söyleyince çocuk bunu kişisel bir hakaret olarak algıladı ve "Biz 10 yıldır bu işi yapıyoruz, senin haberin yok, bilgisayarda da var o oyun!" diyerek arkadaşımın ağzının payını fazlasıyla verdi.

En sonunda üzerine mavi gazlı kalemle "ALONA" ve "VARYOR VİT" yazılmış Princo marka DVD'leri alıp dükkânı terk ettik. Yol boyunca da adamların sahip olduğu teknolojiyi tartıştık. Onların sahip olduğu güce ve teknolojiye bizim aklımızın ermesi mümkün değildi... Biz sadece oyun oynayan sıradan insanlardık... ■ EMRE S.



KONSOL

ACTION MAX

VHS Kasetlerle Çalışan Konsol

Düşünün, yıl 1987 ve 20-30 kb'lık veri içeren oyun kartuşlarının kullanıldığı bir dönemde Worlds of Wonder diye bir firma çıkıp ve "VHS kasetleri oyun depolamak için kullanacağız" diyor. Şahsen benim beynim yanardı doğrusu. İşte Action Max de bu sözlerle piyasaya çıkıyor piyasaya (şaka maka benimle de yaşıtmış ha).

Aslında konsol dediğime de bakmayın, Nintendo Wii'nin alıcı parçasına benzer bir eklenti sayılır bu, VHS kasetçalarınız yoksa sistemi de kullanamıyorsunuz. Şöyle ki, Action Max'i alıyorsunuz, kasetçalarınıza bağlıyorsunuz, algılayıcısını TV'nin üstüne yerleştiriyorsunuz ve tabancasıyla oyunlarını oynuyorsunuz. Kendi başına pek bir şey ifade etmiyor yani.

Lakin şöyle bir handikabı var ki oyunlarla görsel bir etkileşime giremiyorsunuz. Konsolun temeli VHS kasetçalar olduğu için öyle menüler, seçenekler ya da size reaksiyon veren bir oyun yok. Video akarken hedefleri vuruyorsunuz, konsol da en sonunda isabetinizi ve puanınızı belirtiyor o kadar. Yani siz nasıl oynarsanız oynayın oyun aynı şekilde akmaya devam ediyor.

Tabii tahmin edersiniz ki bu müthiş (?!) fikrin ömrü çok uzun olmadı. Zira videolara ateş etmekten başka bir şey yapamadığımız bir sistemdi bu, zaten başka desteklediği bir oyun türü de yoktu ki desteklediklerine de oyun demeye şahit ister doğrusu. İlk çıktığında kısa süreli bir ilgi uyandırsa da kısa sürede ateşi söndü ve topu topu 5 oyunla birlikte konsol mezarlığında yerini aldı. ■ EMRE S.





ARUZE'NİN KURTARMA YALANIYLA SNK'YI İFLASA SÜRÜKLEMESİ

Deniz Düşen Aruze'ye Sarılır

Açık konuşayım, en sevdiğim firma olduğu ve sayısız güzel hatırası olduğu için SNK'ya biraz kıyak geçiyorum Piksel'de. O yüzden müsaade ederseniz bu ay da Aruze'nin SNK'yı nasıl iflasa sürüklediğini anlatayım size, üstelik tersini vadederek! İbretlik bir öykü bu tam anlamıyla.

SNK'nın iflasını detaylı olarak köşemizde konu almıştık daha önce hatırlarsanız. İşte 2000 yılında bir dönemin devi SNK yavaş yavaş kepenkleri indirmeye hazırlanıyordu. En büyük gelir kaynakları olan atari salonu kültürü ölüyor, yatırım yaptıkları konsol piyasasında da tutunamıyorlardı. Bu sebeplerle can çekişen firmayı bir pachinko ve pachislot firması olan Aruze satın almayı teklif ederek, SNK'yı yeniden ayağa kaldırmanın sözünü verdi.

Zaten başka bir çıkış yolu olmayan SNK da nihayetinde Aruze tarafından satın alındı. SNK çalışanlarının beklentisi yeni sahiplerinin The King of Fighters, Fatal Fury, Samurai Shodown, Metal Slug gibi köklü markalarına yatırım yaparak şirketi yeniden ayağa kaldırmasıydı. Aruze bu markaların hepsine de el attı aslında, ama bir farkla: Bunları yeni video oyunları olarak değil sadece pachinko ve pachislot makineleri için kullanıp kendi ceplerini dolduruyorlardı.

Tabii pachinko ve pachislot cephesindeki gelirin bir video oyunu firması ola SNK'ya hiçbir faydası olmadığı gibi iflas süreçlerini de hızlandırmıştı. Aynı yılın Haziran ayında SNK'nın Amerika şubesi teslim bayrağını çekti ve kepenkleri indirdi, firmanın eski ve tecrübeli çalışanları da çeşitli oyun firmalarına dağıldı. Bu esnada Aruze firmanın markalarını kendi çıkarları için sömürmeye devam ediyor, üzerine de NeoGeo gibi video oyunu çalışmalarını da birer birer kapatıyordu. Kurtarıcı olması beklenen Aruze, yerde yatan SNK'ya tekme tokat girişiyordu sizin anlayacağınız.

Hain Aruze'nin SNK'yı resmen ölüme terk etmesinin ardından SNK'nın kurucu başkanı Eikichi Kawasaki daha fazla dayanamadı ve firmadan ayrılarak Playmore'u kurdu. Sessizce bir köşede olanları seyrederek bekliyordu. Beklediği gibi de zavallı SNK birlikteliğin daha 1. yılı biter bitmez resmi olarak iflas etti ve ünlü markaları birer birer satışa çıktı. Büyük Başkan Kawasaki'nin beklediği de tam olarak buydu.

Kawasaki'nin başkanlığındaki Playmore, SNK'nın markalarının büyük kısmını satın aldı ve adını da bildiğiniz üzere SNK Playmore olarak değiştirdi. Hemen ardından da video oyunları çıkarmaya başlayarak SNK kültürünü yaşatmaya çalıştılar fakat Aruze'nin hainliği hâlâ devam ediyordu. Kullanım hakları artık ellerinde olmayan ve Playmore'un satın aldığı markaları bile utanmadan sömürmeye devam ediyorlardı.

Tabii Aruze'ye zaten uzun süre önce bilenmiş olan Kawasaki derhal firmaya lisans hakları ihlali sebebiyle dava açtı. Ve ne oldu biliyor musunuz? Yaklaşık 60 milyon dolarlık bir tazminat kazandılar! Anlayacağınız Aruze, SNK'dan sömürdüğü paranın misli misli fazlasını geri ödemek zorunda kalmıştı. Buna ilahi adalet denmez de ne denir, sorarım size? ■ EMRE S.

> "GEL SENİ BU BATAKTAN ÇIKARAYIM" DİYEN AMCALARA KOLAY KOLAY GÜVENMEMELİ.

AJANLAR

Gardırobumuz geniştir. Takım elbise, özel kamuflaj, ateş eden kalem... Ne isterseniz. Yeter ki kendinizi ifşa etmeyin. Unutmayın, gizli görevdesiniz. Desem de biz oyuncular biliyoruz ki "gizli ajan" kavramının "gizli" kısmı biraz sallantıdadır her zaman. Bizim ajan tayfası için gizlilik kadar ağız burun girişmek de yeterince iyi bir opsiyondur. Olsun, onları da öyle seviyoruz, ne yapalım!

AGENT G
(HOUSE OF THE DEAD)

Bilerek kötü seslendirildiği için ünlü olan ve nerede zombi orada G felsefesiyle yaşayan ajanımız kariyeri boyunca da G'nin ne anlama geldiğini açıklamamıştır. Küfürden başka kelime kullanmayan ortağı Isaac Washington'la birlikte abartmıyorum oyun tarihinin en bomba ikililerinden birini oluştururlar aynı zamanda (G'nin Gwendolyn anlamına geldiğini düşünüyor Isaac ama neyse). Kan festivalinin ortasındayken bile asla çıkarmadığı güneş gözlükleriyle de benim kalbimde özel bir yere sahiptir. Bir adamın prensipleri olmalı. ■ EMRE S.

C.VIPER
(STREET FIGHTER)

Gizli ajan denince son teknoloji ürünler ekipmanlar gelir akla, Viper da kaleminden ateş etmese de kıyafetindeki gizli ekipmanlarla kök söktürenlerden. Aslında bir CIA ajanı Viper, çaktırmadan S.I.N.'in üst kademelerine kadar sızmış, hatta Street Fighter turnuvasında da son silahlarını deneyecektir güya. Pamuk ipliğine bağlı bir hayatı var anlayacağınız. Lakin sert ve sakin duruşu sizi şaşırtmasın, tasarım sürecinde SNK'nın 90'larda bolca kullandığı cool karakterler alınmış referans olarak. ■ EMRE S.



AGENT 47
(HITMAN)

Ardında yüzlerce ceset bırakmış, ensesindeki dövmesini görür görmez kim olduğunu anlayacağınız bir isim Agent 47. Aslında hiç detaya girmeden oyun tarihinin en ünlü keltoşu desem de muhtemelen aklınıza gelen ilk kişi o olurdu. İsmindeki 47'nin gizemini çoğu kişi bilmez veya hatırlamaz ama aslında Agent 47 gerçek bir insan değildir. O bir genetik mühendislik harikasıdır, bir ölüm makinesi olmak üzere yaratılmıştır ve dünyada bir eşi daha bulunmayan ustalıkta bir suikastçıdır. Dr. Ort-Meyer'in 47. klonu olduğu için ismi 47 olarak geçer ve bünyesinde beş suç dehasının DNA'sını barındırır. Bu arada dövmesindeki sayıların doğum tarihini ve seri nosunu içerdiğini de belki bilmek istersiniz. ■ ESER



SAM FISHER
(TOM CLANCY'S SPLINTER CELL)

Splinter Cell serisinin kahramanı Sam'le dalga geçilmez, orasını baştan söyleyelim. Çünkü kendisi aileden ajandır. Hadi ailesini geçtik Sam Fisher'ın kendisi bile modern savaşların aklınıza gelebilecek her türlü operasyonuna ve masa işi görevine katılmıştır. Artık emekli olsa fena olmaz çünkü adam 1957 doğumlu, yani şu an 60 yaşında… Acıların ajanıdır o, kendisi gibi ajan olan eşi Regan'a gerçekten âşık olup evlenmesi ve Sarah adında bir kızının olması. Regan'in kanserden ölmesi bir de bunun üstüne kızına araba çarpması... Sonrasındaysa aslında kızının yaşıyor olduğunu öğrenmesi... Sam'in hayatı resmen inişler ve çıkışlarla doludur. İhanete uğrar, en yakın arkadaşını vurmak zorunda kalır, ailesini kaybeder ama hayatında bir şeyler ters gittikçe hep işine daha sıkı sarılır. Sam'in canını yakacağım derken yakınlarına zarar vermeyin, çok fena ters teper. ■ NURETTİN

SOLID SNAKE
(METAL GEAR)

Snake'in hakkını verebilmek için kaç 500 karakter gerekir bilinmez ama gizlilik denildiği zaman akla gelen ilk isim desek herkes saygıyla önünü ilikler herhalde? İnanılmaz entrikalar ve savaşla yoğrulan, yılanları ekmeğine katık etmiş bir babanın oğlu olan, gölgelerde yaşayan, en kötüsü de ömrü boyunca karanlıktan kurtulamayan bir adamdır Snake. Kaç kişi en yakın dostunu kendi elleriyle öldürmek zorunda kalmıştır ki? Tarihin gördüğü en büyük askeri araçlar olarak adlandırılan Metal Gear'ları başrolünde olduğu her oyunda tek başına indirmeyi de alışkanlık edinmiştir unutmadan. **EMRE S.**

THE SPY
(TEAM FORTRESS 2)

Görev aşkıyla çatışma noktasına koşarken eğer "Bizim Medic burada ne arıyor?" sorusuna kendi kendinize sorduysanız hemen sonrasında sırtınızda çelikten soğuk bir bıçak darbesini hissetmeniz an meselesidir. Ben, siz, o, yani Team Fortress 2 oynayan herkesin başından geçen çok eğlenceli ve bir o kadar da sinir bozucu Spy macerası kesin vardır. Spy giydiği şık takım elbiseyle tam bir Fransız beyefendisine yakışır stillerde emdiğiniz sütü burnunuzdan getirir. Takım arkadaşlarınızın kılığına girebilir, az evvel size el sallayarak selam veren Engineer'ınızın arkanıza yağlı güreş pehlivanı kıvraklığıyla geçmeye çalıştığını fark edersiniz. Bu da yetmezmiş gibi görünmez olup en aklınıza gelmeyecek noktalara sotelenerek kılık değiştirir ki Spy'dan şüphelenme şansınız artık hiç kalmaz. Kurulu cihazları bozmasıyla tam bir baş belası olan Spy oyun dünyasının en iyi ajanlarından biri değildir de nedir? **NURETTİN**


THE SPY



CATE ARCHER
(NO ONE LIVES FOREVER)

Cate Archer denince nedense aklıma gelen ilk şey 'dişi James Bond' oluyor, halbuki kendisini nice Bond'lara değişmem. Kod adı Tilki olan güzeller güzeli, tatlılar tatlısı Catherine Ann Archer harika bir casustur ve yeri geldiğinde bir gizlilik ustasına, yeri geldiğinde silahlarıyla ortalığı cehenneme çeviren bir savaşçıya dönüşebilir. Bu arada kendisinin usta bir yankesici olduğunu da hatırlatayım, çocukluğu sokaklarda geçtiği için suç dünyasıyla erken yaşta tanışmıştı Cate. Zaten dünyanın dört bir yanında terörizmle mücadele eden UNITY teşkilatıyla tanışması da bir saha ajanı olan Bruno'nun saatini yürütmesi sayesinde gerçekleşir. Giyimiyle, tarzıyla ve yeteneğiyle oyun dünyasının en etkileyici kadınlardan birinden bahsediyoruz, yan gözle bakmayı aklınızdan bile geçirmeyin. **ESER**

NORMAN JAYDEN
(HEAVY RAIN)

Her ne kadar "Öyle teknolojili güneş gözlüğü bende olsa ben de FBI ajanı olurum, ne var?" hissi yaratsa da sebep-sonuç ilişkilerini süper kurabilen, zehir gibi zeki bir adamdır Norman. Sebeplerini tam bilemesek de dertlitasalıdır da aynı zamanda, uyuşturucu bağımlılığı vardır. Belki mesleki bir şey ama yüksek dozajda empati yeteneği/lanetine de sahiptir. Shaun'un kurtulmasını takıntı haline getirmiş, yaşanan sonuçlara göre hayatı şekillenmiştir. Veya şekillenememiştir, başarılı olup olamadığınız önemli artık orada da. **ÖMER**

ADA WONG
(RESIDENT EVIL)

Zehirli Sarmaşık denildi mi oyun dünyasında aklıma gelen ilk isimdir Ada. Seri boyunca güzelliğini kullanarak erkekleri kullanmış, hatta garibim bir bilim adamını bilgisayarının şifresini ADA yapacak kadar da kendine âşık etmiştir. Hiç beklemediğiniz anlarda ortaya çıkar, çekiciliğine kandığınız anda da sizin aylardır peşinde olduğunuz biyolojik silah örneklerini alarak ortadan kaybolur, rüzgâr gibi geçer yani. Öyle sırf süs bebeği de değildir ha, üstün dövüş yetenekleriyle de yıldırım gibi çarpar adamı. Nefsinize hâkim olmakta fayda var. **EMRE S.**


IRENE LEW
ADA WONG

IRENE LEW
(NINJA GAIDEN)

Eski çıktığınızın başınıza bela olmasını istemiyorsanız Irene'den uzak durun derim. Keza Ryu'yla olan sürüncemeli ilişkisini seri boyunca hissettirmiş, kimi zaman Ryu'yu bizzat kendi durdurmuş, kimi zaman da kendini kollarına bırakmıştır. Defalarca kez öldü sanılmasına rağmen her seferinde geri dönmesi de inatçılığının en büyük ispatıdır herhalde. Tıpkı Viper gibi o da gizli CIA ajanlarından. Tabii hepimizin bildiği şey nasıl gizli oluyor o yorumu size bırakıyorum. **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



THOR: GOD OF THUNDER *[NES]*

Siz şimdi diyeceksiniz ki bu oyun bana bir yerden tanıdık geliyor. Nereden, söyleyeyim: Dünyanın en kötü oyunları listesinden. Tabii bu hatırlatmanın ardından haklı olarak bilgisayar masanızın altına sakladığınız haydarı da bana çıkartmak isteyeceksiniz ama müsaade edin izah edeyim. Sizin o bildiğiniz leş versiyonu PS3 ve Wii versiyonları, DS değil. Hatta ben de *Thor*'un DS versiyonunu, yapımcı Wayforward Tech'in *Aliens Infestation* oyununu da çok beğendiğim için almıştım.

Beat 'em up türünde olan oyunda Thor'u kontrol ederek farklı Nordik evrenlerdeki canavar ve boss'larla kapışıyoruz. Ayrıca "vuruş gücünü %25 arttır" gibi 3 farklı kategorideki rune'leri toplayarak Thor'un yeteneklerini istediğimiz gibi çeşitlendirebiliyoruz. Oyunun dövüş ve kombo sistemi hayli akıcı. Söktüğünüz bir kolonu canavarın kafasına indirebilir, döve döve havaya fırlattıktan sonra gelişine Mjolnir'i çakabilir, yıldırımlar yağdırarak ekranı temizleyebilirsiniz mesela. Bunlar Thor'la oynadığınızın hissiyatını başarıyla veriyor. Aynı şekilde çift ekranı kullanan oldukça zorlu ve devasa boss savaşları da hoşuma gitti.

Gelgelelim oyun başlarda oldukça eğlenceli gelse de zamanla kendisini tekrar etmeye başlıyor. Şahsen ben bir süre sonra savaşmak zorunda olmadığım bütün düşmanların yanından yürüyerek geçerken buldum kendimi, çünkü oyunda sizi ödüllendirecek bir seviye atlama sistemi yok. Keşke düz bir beat 'em up yerine bir metrodivania olsaymış oyun. Bir de oyun aşırı kısa, 3,5 saatlik oyun süresi mi olur yahu?

Sözü fazla uzatmak istemiyorum, film oyunlarının korkunç tarihini düşünürsek *Thor* gene de alnı ak örneklerden biri olmuş. Birkaç ufak bonus modu da var ama çok da oynamaya değer şeyler değiller doğrusu. İnternetteki son derece uygun fiyatı da düşünülürse Marvel hayranı beat 'em up'çılara tavsiye ederim. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

LEGEND *[SNES]*

16-bit efsanesi SNES'le çok güzel anılarınız olabilir. Ama fiziksel olarak koleksiyonunu yapmayı düşünüyorsanız baştan uyarayım; oyun başına en az 80-100 lira veremeyecekseniz PAL bölge SNES'ten uzak durun. Öyle kolay kolay *Super Metroid, A Link to the Past, Final Fantasy VI, Chrono Trigger* bulabileceğinizi falan da sanmayın. Bir PAL bölge SNES sahibi olarak bu eziyeti çok iyi biliyorum. NTSC bölge Super Famicom kullanan dostlarım gül gibi geçinip gidiyor, ben de elime geçen her PAL bölge kartuşu el üstünde tutmak zorunda kalıyorum.

Legend çok ağır şekilde bir *Golden Axe* klonu. Tasarımı, dünyası, hatta büyü kullanma sistemi bile birebir aynı. Ama ne yazık ki onun kadar başarılı değil. 7 bölümden oluşan oyunun ilk turları aslında eğlenceli sayılır fakat oyun ilerledikçe ciddi derecede sıkmaya başlıyor. Neden derseniz, oyunda karakter ve hareket çeşitliliği yok. O yüzden sürekli olarak aynı düşmanları aynı tuşu döverek yenmek ve kontrol ettiğiniz karakterler arasında da hiçbir fark olmaması ciddi şekilde bayıyor. Hâlbuki bundan 4 yıl daha eski bir oyun olan *Golden Axe*'te bile rakibi tutup atmak gibi farklı hareketler ya da oynayış tarzınıza uygun karakter seçmek gibi olanaklar vardı. Bir de bu monotonluğun üzerine bazı düşmanların bir türlü ölmek bilmemesi ve eşek gibi sopa yerken hiçbir şey olmamış gibi birden kafanıza kılıcı geçirmesi eklenince son turlar tamamen eziyete dönüşüyor.

Legend'ın neden bu kadar adı sanı bilinmeyen bir oyun olduğuna şaşmamalı, hayatınızda oynayabileceğiniz en sıradan, en özelliksiz hack 'n slash'lerden biri çünkü. Müzikleri bile sıkıcı. Topu topu 2 kişi yapmış oyunu ki credits ekranında kanka resimlerini görünce de hayli güldüm. Yüzümü güldüren başka bir tarafı da olmadı zaten. Bir de yıllar sonra PS1'e yeniden yapmışlar oyunu ama onu neye dayanarak yapma kararı almışlar inanın ben de bilmiyorum. ■ EMRE S.





GERÇEK SAVAŞ
[L.A. NOIRE]

İkinci Dünya Savaşı'nın son günlerinde, Pasifik'te savaşmış olan Amerikalı askerler birer birer evlerine dönmektedir. Tanrı ve ülkeleri için olduğu iddia edilen bir savaşa gitmiş, ölümü yakından görmüş, dostlarını kaybetmişlerdir, fakat somut olarak ellerine hiçbir şey geçmemiştir. Otobüs şoförü gene şoför olacak, garsonlar garson olmaya devam edecektir. Onlar canlarını verirken yükselenler omuzlarına basan rütbeliler olmuştur sadece. Tıpkı sivil hayatlarındaki gibi.

Bir grup asker bu duruma isyan eder ve bir karar alır: Savaştan artan morfin kasalarını çalacak, tıbbı kliniklere ve psikiyatri merkezlerine satarak en azından hak ettiklerini düşündükleri parayı ve hayatı kazanacaklardır. Başlangıçta da işler tıpkı planladıkları gibi gider ve el altından sattıkları morfinlerle yüksek meblağlar kazanıp hayalini kurdukları hayatı satın almaya başlarlar. Ta ki yozlaşmış bir psikiyatr askerlerden aldığı morfinleri mafyaya satmaya başlayana dek.

Lakin askerlerin istediği bu değildir. Onlar morfini sadece tedavi amaçlı kullanılan yerlere satmak istemiştir, uyuşturucu olarak değil. Zira savaşta yeterince can almışlardır. Fakat mafyaya kaptırılan kol bir daha kolay kolay geri gelmeyecektir. Mafyaya morfin satmayı reddedip ticareti keserler fakat bu işten çok büyük paralar kazanan mafya buna müsaade etmez. İşleyen bir çarkı durdurmak o kadar kolay değildir.

Nihayetinde mafyanın intikamı acı olur ve kendisiyle iş yapmayı reddeden bu askerleri teker teker öldürmeye başlar. Cehennemin ortasında hayatta kalmayı başaran bu adamlar anavatanlarda can vermektedir ironik şekilde, üstelik onları öldürenler kendi insanlarıdır. Birer birer avlanmaya başlanmalarının ardından geriye kalan 5-6 kişi bir araya gelir ve bu işten tek çıkış yolu konusunda fikir birliğine varırlar.

Bir gece bütün bu kirli işlerin ardındaki adamın malikânesinin önünde toplanırlar. Ellerinde ordunun makineli tüfekleriyle savaşmaya hazırlardır. Her şey tıpkı Pasifik'te bıraktıkları gibidir. Mafyanın adamlarıyla kanlı bir çatışmaya girerler ve resmen canlarına okurlar. Eline silah almış bir serseriyle silahı bir parçası haline gelmiş askerler farklıdır çünkü. Kolayca bütün adamlarını hakladıktan sonra da tepedeki kişiye ulaşarak bu işe son noktayı koyarlar. Her şey tereyağından kıl çekmek gibi olmuştur.

O gece hepsi de anlamıştır ki hayatlarında yapabildikleri tek iyi şey can almaktır.

Ve o gece gene hepsi anlamıştır ki savaşı gören kişi için savaş bir daha asla sona ermeyecektir.

Öyleyse gerçek savaş nerede yaşanmaktadır?

EMRE S.

MEDYA

FİLM // KİTAP // DİZİ // MÜZİK

ULTRÁ

1990'ların başları; televizyonda çok kanallı günlere geçiş dönemi. Henüz fazla seçenek bulunmadığı için, kanallar arası uzun uzun zap yapmanın mümkün olmadığı bir yaz akşamı, TRT 2'de izlediğimi hatırladığım bir filmden bahsedeceğim. Yönetmenle başlayalım; Ricky Tognazzi, meşhur İtalyan aktör ve yapımcı Ugo Tognazzi'nin oğlu. Köşemizin konusu olan Ultrá'yı 1991 yılında çekmiş ve film halen bazı eleştirmenlerce kendisinin başyapıtı olarak kabul edilir. Aynı yıl Berlin Film Festivali'nde Gümüş Ayı da dâhil üç ödül kazanmış olmasıyla da dikkat çekiyor Ultrá.

Basit ve özellikle benim gibi futbol hastaları için cazip gelen bir konuya sahip: Roma futbol takımı taraftarlarının etrafında gelişir olaylar. Hapisten yeni çıkan Başkan lakaplı taraftar grubu lideriyle Kızıl diye tanınan yardımcısı arasında bir tür iktidar çekişmesi olduğu gibi aşkta da aynı çekişme ve kıskançlık vardır. Bu gergin ortamda diğer taraftar arkadaşlarıyla beraber Torino'ya, Juventus deplasmanına giderler.

Aradan uzun yıllar geçmesine rağmen, özellikle tren yolculuğu sırasındaki diyaloglar, duygusal müzikler, eşinden maça gitme izni alamayan taraftarın kucağında minik oğlunu "haydi bastır Roma" diye bağırtarak treni uğurladığı sahne gibi ilginç, etkileyici anları unutamadığımı söyleyebilirim. Buram buram 1990'lar kokan bu değişik ve artık klasik sayılabilecek filmi; aşk, takım sevgisi, arkadaşlık, sadakat gibi konulara, maça girebilmek için stadyum önünde geceden bekleyip sabahlayan gençlerin gözlerinden bakabilmeniz adına izleminizi öneririm. ■ **NOYAN**

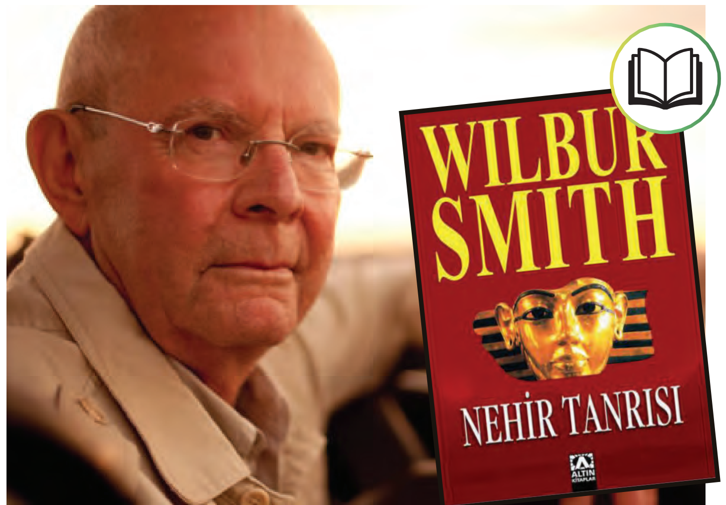


NEHİR TANRISI - WILBUR SMITH

Macera romanlarının usta yazarı Wilbur Smith kişisel favorilerimden. Sürükleyici hikâyesi ve anlatımı nedeniyle her kitabını bir solukta okumuşumdur. Mısır serisininse yeri ayrıdır.

Serinin ilk kitabı Nehir Tanrısı firavunlar dönemi Eski Mısır'da geçiyor. Savaşlar nedeniyle parçalanmış ve yok olma eşiğine gelmiş krallığın, gerçek liderler ve gizli kahramanlar sayesinde yeniden yükselmesine giden, çöllere uzanan bir yolculuğun ilk adımı. Hadım edilmiş bir köle olan Taita'yı tanıdıkça hem umutsuz aşkına üzülüyor hem de insanlardan saklamayı başardığı bilim ve ileride karşılaşacağımız ruhani konulardaki üstün özelliklerini öğrendikçe kendisine hayran kalıyorsunuz. Bundan 20 yıl önce ortaokulda okuduğumda demiştim ki işte kahraman böyle olur. Bu yüzden World of Warcraft'taki asıl karakterim Undead Priest'in adını hiç düşünmeden Taita koymuştum.

Köle, muhasebeci, büyücü, komutan olması dışında her geçen gün yeni bir özelliğiyle sizi şaşırtan Taita, âşık olduğu kraliçesi Lostris, gözü pek asker Tanus ve tanrılarla birlikte bu eşsiz maceraya atılmalısınız. ■ **ARES**







XENA WARRIOR PRINCESS

Ergen olduğum dönemlerde resmen Lucy Lawless'a yani nam-ı diğer Xena'ya âşıktım. Savaşçı Prenses'in dizisi sanırım ATV'de yayınlanıyordu ve bir bölümünü dahi kaçırmadan izliyordum. Odamın duvarlarını onun resimleriyle kaplıyordum. Net hatırlarım hayran kulübüne yolladığım mektuba (evet mektup) cevap yazmış ve Lucy Lawless'ın imzalı bir fotoğrafını yollamışlardı (ki halen saklarım).

Ülkemizde önce Xena sonra Herkül'ün yayınlanmasına rağmen aslında Xena karakteri Herkül'de oynatılan üç bölümün sonunda ölecek ara bir kahramandı. Fakat Xena çok tutunca ayrı bir dizi olarak çekildi ve yapımcı koltuğuna Sam Raimi oturdu. Xena eski bir savaş lorduydu ama o hayatından vazgeçerek günahlarını temizlemek için insanlara yardım ediyordu. Aşırı becerikli bir savaşçıydı, öyle ki teke tek Ares'le kapışabiliyordu diyeyim siz anlayın. Zamanla farklı mitolojilerin tanrıları hatta büyük dinler de dizide yer bulmaya başladı. Hatta mitolojik tanrılar sadece belirli bölgelerde ve ancak takipçileri kadar güçlü oluyorlardı ve evet o dönem daha Amerikan Tanrıları yazılmamıştı.

Hele o şakram atışı yok muydu (simit gibi olan silahı)... Eski aşkımı deştiniz... **NURETTİN**







LEVENT YÜKSEL

MED CEZİR

Levent Yüksel çok iyi çıkış yapıp sonradan kendini tekrar eden gayet donanımlı bir müzisyen ve kariyerinin devamı her ne kadar çok parlak olmasa da başlangıcı muhteşemdi. 93'ün efsane Med Cezir albümünden bahsediyorum tabii ki. Albüm daha en baştan damardan girip hafızalarda "yatağıma gel" şarkısı olarak kalan Yeter ki Onursuz Olmasın Aşk'la açılıyor ve kafa ayarını buna göre yaptıktan sonra diziyor üst üste klasikleri. Bir de sadece bu albüme nasip olabilmiş üretkenliklerinin zirvesinde müzisyenler topluluğu var bahsedilmesi gereken. O yıllarda artık minik serçelikten çıkıp genç yeteneklere kol kanat geren bir Sezen Aksu, talihsiz kazalar sonucunda yitirdiğimiz Uzay Heparı ve Onno Tunç bir de dönemin en parlak isimlerinden Fahir Atakoğlu bu albümün katalizörü olmuşlardı. Muzip Orhan Veli şiiri Dedikodu, İstanbul'un son güzel demlerinden bir tutam alıp sunan İstanbul ve içimizi bugün hiçbir şarkının dolduramayacağı kadar gerçek bir umut hissiyle dolduran Uçurtma Bayramları ve Yeniden Başla derken bu 43 dakikalık enfes albüm bitiveriyor zaten ne olduğunu anlamadan. Sonra benim de son 25 yılda yaptığım gibi başa alıp tekrar dinliyorsunuz. Bugün hâlâ Spotify'da en çok dinlenen Levent Yüksel şarkıları sadece bu albümdense bir sebebi var yani. **EREN E.**



Oyungezer

SAYI: 124- 2018/02

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Mert Yiğit Doğru, Şahap Civelek

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Melih Şahin, melih@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 31 Ocak 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

SHADOW OF THE COLOSSUS

BİR EFSANE DAHA YENİDEN DİRİLİYOR

PS4

16
www.pegi.info

MONSTER HUNTER WORLD™

